

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年11月22日
37
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
送到你唔信！
猛料過多
加料一倍
仍然免費附送
請向報攤索取
先送亞洲AM SHOW
入場券1500張
再送《FINAL FANTASY VII》
遊戲CD-ROM200張
《夢幻模擬戰 III》橫行無忌秘技大公開
藤崎詩織獻禮——光輝寶石箱
率先測試——PS專用戰機搖桿「IMAGEGUN」
先取報道
電腦戰機VIRTUAL ON
TOMB RAIDER
三國無雙
WILD ARMS
鬥神傳3
RED EARTH
GTI CLUB
CAN CAN BUNNY 2
CHRISTMAS NiGHTS
TRUE LOVE STORY
停不了的攻略
ARC THE LAD II
VANDAL HEARTS
花小路大作戰
BELTLOGGER 9
AUBIRD FORCE
女神異聞錄
春風戰隊 V FORCE
LUNAR SILVER STAR STORY
RIGLORD SAGA 2
傳說的OGRE BATTLE

徇眾要求——
《遊戲誌》海外郵購服務



《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱 （包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1－17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：

年齡：

郵寄地址*（請用英文正楷書寫）*：

本港聯絡人：

聯絡人地址：

聯絡人電話：

支票號碼：

□補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

□訂閱

本人欲自第＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式*（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1835.00
□ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25期）：$2080.00
□ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1167.50
□ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1325.00
□ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25期）：$1350.00
□ 半年（13期）：$702.00



發售日	11月23日
製作	鄺氏出版有限公司
出版	盈備發展有限公司
價格	HK$13.00
類別	格鬥漫畫
對象年齡	全年齡
頁數	全44頁
附送贈品	海報
現在の開發狀況	？%



大送特送

ET_MAX[奥斯丁اوستن] 扫描制作

公開香港HI-FI發燒友入魂之改裝技！

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話説

賞心樂事

附刊附送

GAME PLAYERS PS + GAME PLAYERS EX

最新PS試版遊戲足料落齊



機種



3DO　街機　任天堂　PC-FX　GAME BOY　GAME GEAR　世嘉 CD　世嘉五代











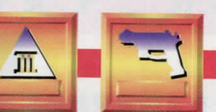


NEO · GEO　PC ENGINE　PC 個人電腦　PLAY STATION　超級任天堂　SATURN　VIRTUAL BOY

遊戲性質

ACT 動作遊戲　FIG 對戰格鬥遊戲　RPG 角色扮演遊戲　ARPG 動作角色扮演遊戲　SRPG 戰略角色扮演遊戲　AVG 歷險遊戲　SLG 戰略／模擬遊戲　SPT 體育遊戲

SOC 足球遊戲　RAC 賽車遊戲　STG 射擊遊戲　PUZ 智力遊戲









桌上遊戲　電影　電子圖書　其他遊戲

其他

2P. 雙打　MPLY 多人參與　MEM 需記憶卡／有記憶進度功能　LNK 通訊對戰　不適合十八歲以下人士　對應光線鎗　對應滑鼠　對應軟盤　對應ANALOG控制桿

由於稿擠關係，遊戲小說《POLICENAUTS》及《野野村醫院的人們》暫停一期

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溢水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙 ◆FREELANCE WRITER／ZAC、SPYDER ◆COVER DESIGN／子濃 ◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

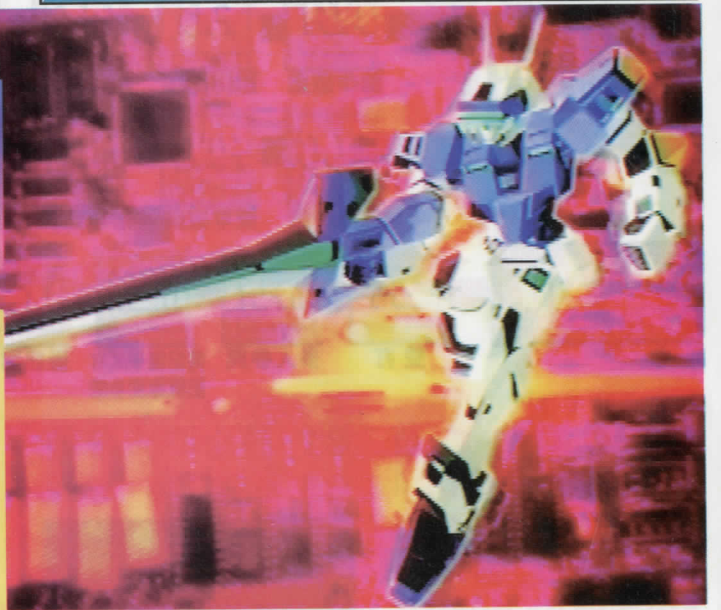






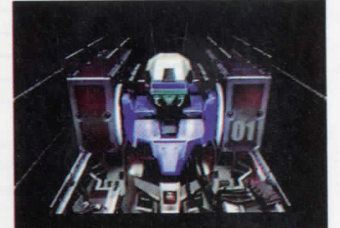
再向SATURN 機能挑戰
電腦戰機 VIRTUAL ON

文：喬丹



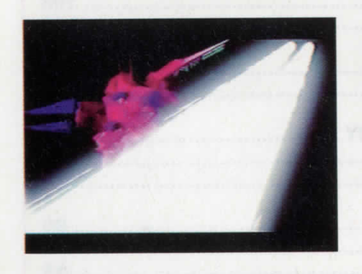
電腦歷84年，巨大企業DN社在月面發現超高科技的「遺跡」，並利用這獨佔的科技設計出一種推翻既存機動兵器概念的機械人形武器「VIRTUAROLD（VR）」。可是，在發掘中的月面遺跡卻脱離了人類的控制而大肆破壞，由於事態的嚴重，DN社只有決定將「遺跡」破壞，而這以代號「月之門」為名的行動便是用「VIRTUAL ON」系統把機械人VR作遙距操作，使遊戲機中心的玩者在不自知的況下於遊戲中參與實戰。玩者通過頭五關的模擬戰能力被確認之後，便會到太空進行「月之門」的實戰行動，將罪惡的根源「遺跡」破壞。現在，各VR都向着月面進發吧！



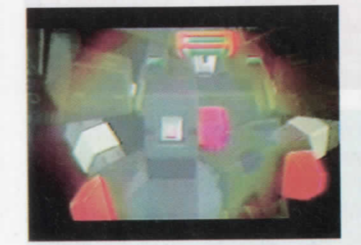




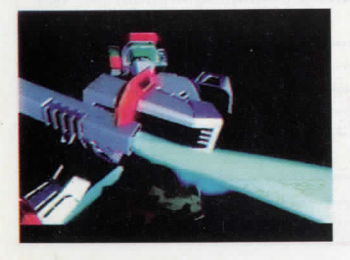


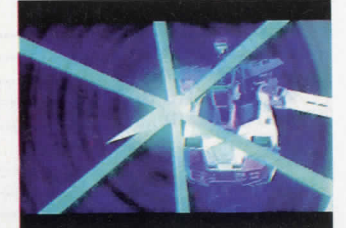


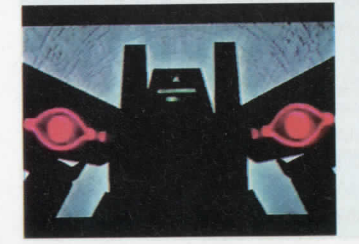


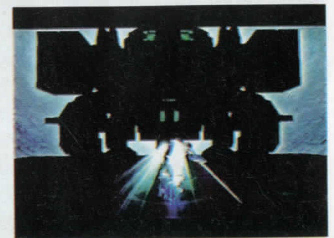












HOW TO PLAY

本遊戲是對應世嘉新推出的TWIN STICK(以下略稱TS)的，但亦可選用手掣來操作，以下就介紹其獨特的操控方法。

基本操作

TWIN STICK

移動—兩枝控桿同時推同一方向(↑↑/←—/↓↓/—→)
跳躍—控桿左右拉開(←—→)
加速—在移動時按桿頂的TURBO掣(T)
左回轉—左桿拉後，右桿推前(↓↑)
右回轉—左桿移推前，右桿拉後(↑↓)

手掣—A款設定時的操作

方向掣(↑/←/↓/→)
X/Z掣
移動中加B掣
L掣
R掣



■要好好掌握移動

攻擊—每機有三種武器

使用左武器—左桿前掣(L)
使用右武器—右桿前掣(R)
使用中央武器—左右掣同按(L+R)
蹲下攻擊—兩桿向內推再加攻擊(—•—)+L/R/(L+R)

A掣
C掣
Y掣
L+R+A/Y/C

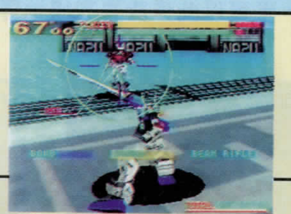


■蹲下的攻擊彈道成拋物線

近身戰

當與敵機距離拉近至出現雙重鎖定(DOUBLE LOCK)時便可使出埋身攻擊。
基本埋身攻擊—R×1~2(視乎機體而定)
劍劈—L+R(視乎機體而定)
繞後攻擊—(↘↗+L+R)

防禦—(—•—)
C掣×2
Y掣
L+Y/ R+Y
(L+R)



■防禦是埋身戰的重要一環

取消技

加速中急停—以相反加速取消之前的動作：如(←—)+T以(—→)+T取消。
取消跳躍—(←—→)跳起後以(—•—)取消

←+B以→+B取消
X/Z後以(L+R)取消
*不是所有招式都能取消

武器取消—攻擊後以跳躍/ 蹲下/ 防禦來取消

特殊技

TEMJIN、VIPER II和DORKAS三機都各有一招特殊攻擊

TEMJIN(GLIDING RAM)滑動撞擊
TS：(←—→)跳起後按(↑↑)+L+R
PAD：X/Z掣跳起後按↑+Y掣

VIPER II (S.L.C.DIVE)高能量鑽
TS：(←—→)跳起後按(↑↑)+L+R
PAD：X/Z掣跳起後按↑+Y掣

DORKAS(MEGA SPIN HAMMER)鐵球大回轉
TS：(↑↓)回轉同時按(L+R)
PAD：R+Y掣

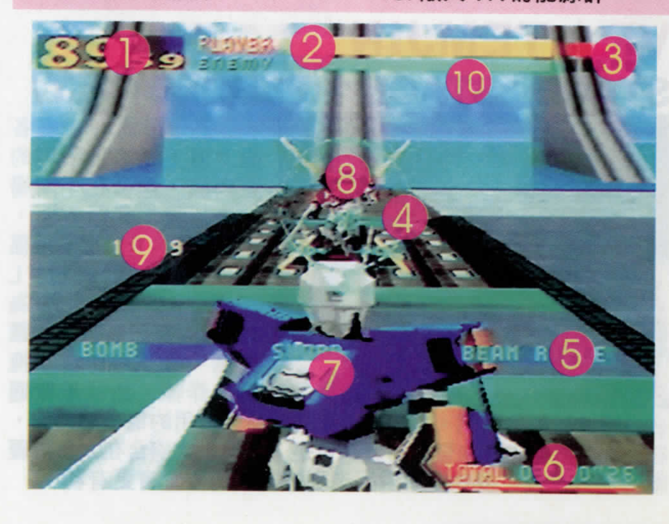


■特殊攻擊成功！

切換視點

X+Y+Z同按可切換四個不同的視點

1. 此回合的殘餘時間
2. 玩者 VR 的能源計
3. 已勝出的回合數目
4. LOCK ON 狀況顯示
5. 自機的武器資料
6. 總作戰時間
7. 玩者 VR
8. 敵人 VR
9. 與敵人之間的距離
10. 敵人 VR 的能源計



SS版會係點？

在SS版中，除了原有的街機模式外，當然還有其他的模式選擇，以下就為大家一一介紹吧。

使用神秘的中頭目JAGUAPANDI

原本在街機模式中，假如頭五場平均每場以多於35秒的時間來完成的話便會在第六版出現的中頭目JAGUPANDI，現在也可以讓玩者操作了。

玩者只需在HARD MODE中爆一次機，那便可在街機和對戰模式中使用這角式，好好體會一下其超強的破壞力吧！


■中頭目出動了

ARCADE街機模式

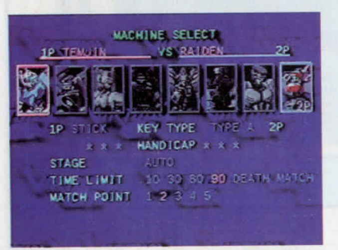
和街機一樣以全十版為目標的1P對CPU戰，如以L掣進入遊戲則可選用2P顏色。

VERSUS對戰模式

玩者可以在OPTION中選擇以縱向或橫向分割的畫面來進行1P對2P的對戰，如玩者以快速選人的畫面來進行，更可以此作能力和場地等選擇。



■對戰亦可選用 JAUARANDI



■快速選人畫面可作其他的選項


■除了縱向，也可橫向分割畫面

OPTION選項模式

可以作時間、回合數目、難易度、續關畫面、對戰畫面、選機畫面、手掣操作及聲音測試等選項，其中對戰畫面及選機畫面只在對戰模式中有作用。

RANKING段位認定模式

可作一機或對全部機種的段位對戰，全機對戰如街機模式般一場接一場的要完成全十場的戰鬥；除了每場之間都有評分外，最後完結時亦有總合評分。一機對戰時玩者選擇對手，完結後亦得到評分。



■可隨意選擇對手



■評分非常嚴緊啊！

REPLAY重播模式

玩者可在街機或對戰模式中每ROUND完結時以LR掣選擇記錄該場對戰，再以REPLAY功能重播，而在重播途中更可以暫停後選擇從該處重打，改寫已成過去的戰果。

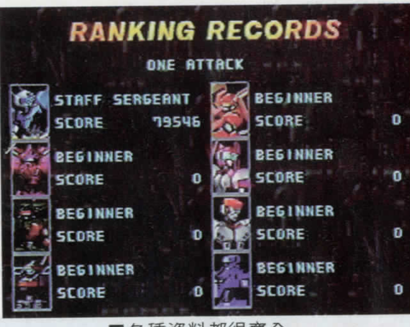


■可記錄精采的戰鬥

■可於OPTION選擇重播的畫面分割

RECORD記錄模式

最高分數、時間、各人物選用率及勝負場數等都一一記錄在這裡，就連段位模式中的評分亦可在比看到哩！



RANKING RECORDS

ONE ATTACK

STAFF SERGEANT	SCORE 79546	BEGINNER	SCORE 0
BEGINNER	SCORE 0	BEGINNER	SCORE 0
BEGINNER	SCORE 0	BEGINNER	SCORE 0
BEGINNER	SCORE 0	BEGINNER	SCORE 0

■各種資料都很齊全

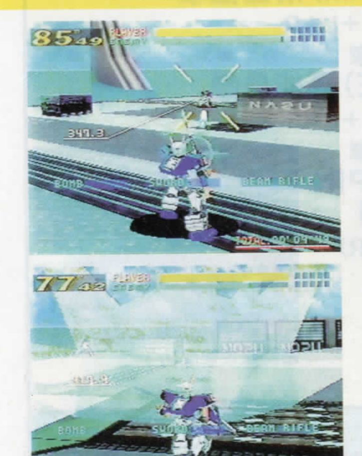
VIRTUAROID 戰機介紹

VR：TEMJIN

STAGE：STAGE 1（FLOOED CITY）



基礎形的VR，在各能力值上都非常平均的主角機，適合在不同場地上作戰。武器方面，基本上有：R—電子萊福槍、L＋R—鐳射劍、L—手投炸彈。因為TEMJIN有強而有力的鐳射劍，與及可作自我掩護的炸彈，所以是較適合中至近距離的戰鬥。再配以中至遠距離都合用的電子萊福鎗，在不同的戰術上都能發揮自餘。可是，這機不大適合在太多障礙物的地方作戰，多些迫使對手走到較空曠的位置會更有利。









VR：VIPER II

STAGE：STAGE 2 (AIRPORT)

機動力和跳躍力都很高的VR，亦因如此，使用空對地的戰法便非常有效。但因為本身裝甲薄弱的致命傷，所以不宜作中至近距離的戰鬥。另一方面，由於輕量化而帶來的移動力卻可令VIPER II即使用平常的移動也很能夠避開對手的攻擊。武器有破壞力弱但連射性較高的R—機槍，與及有很高導向性的L—七方向導彈和L＋R—追踪光線。在遠距離作空中戰和利用障礙物的掩護配以高導向性的武器是最基本的戰術。









VR：DORKAS

STAGE：STAGE 3 (WATERFRONT)



重戰鬥形VR，力量都集中在攻擊和裝甲的防禦力方面，而放棄了機動性和跳躍能力，是一架不折不扣的攻擊重視型的機體。主武器是R—火球，再配以副武器L—流星鎚和特殊武器L＋R—燃燒彈「方陣」。由於流星鎚有特殊的彈道，所以可以擊中躲到障礙物後的敵人，而「方陣」亦有貫穿障礙物的能力，可迫使對手不能使用遊鬥的戰術，增加與對手埋身戰鬥的機會，但相反地若給對手盯上了，其低機動力要逃脱可有點困難。









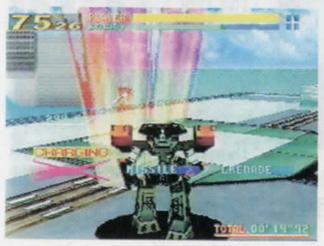
VR：BELGDOR

STAGE：STAGE 4 (GREEN HILLS)

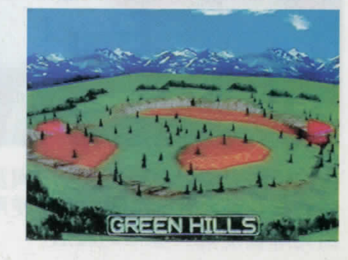
為長距離支援用而開發的VR，雖然保留了機動力，但綜合能力不及DORKAS般強，武器亦以較長距離的為主，分別有R—飛彈、L＋R—單向直線的燃燒彈、及L—追踪導彈。武器普遍是攻擊力強但連射性低的一類，所以戰術應以遠距離游鬥為基礎，被對手纏上是相當麻煩的事，發揮其高攻擊力與高機動力是最重要的課題。另外一提的是在SS版中，GREEN HILLS這舞台的地形被刪減了側邊的高地，只保留了中央壟起的位置。









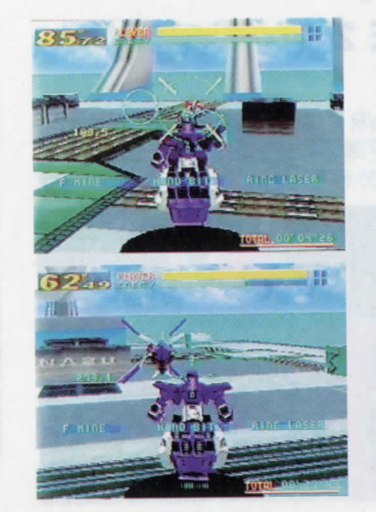




VR：BAL.BAS.BOW
STAGE：STAGE 5（RVINS）



脫離了一般VR型態的試作機體，是重視滯空力及力量的戰機。機動力和裝甲的防禦偏低是最大的致命傷，但武器方面的自保性質為主，亦由於是較遲開發的原故，技術的成熟做成別樹一格的武器：R—環形激光（能抵消對方的攻擊）、L—浮雷（擁有一級的追踪能力）、L＋R—飛出手腕的追踪攻擊（擁有追踪及強大的攻擊力）。拉遠距離使用空中戰是基本的戰術，與VIPER II相若的滯空力可在空中避開很多的攻擊。

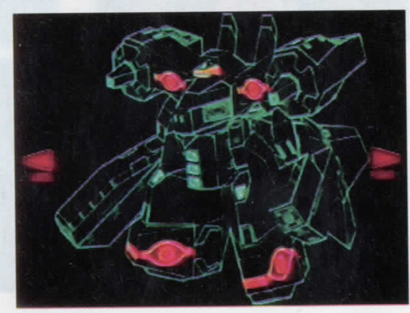


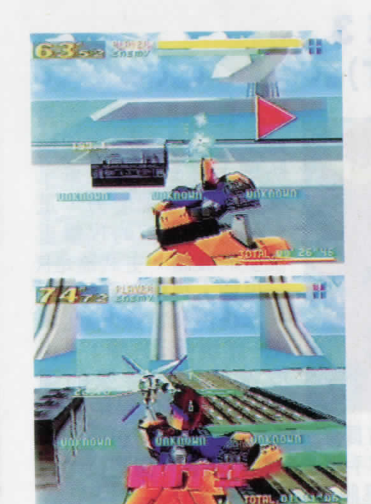




VR：JAGUAPANDI
STAGE：STAGE 6（SECRET BASE）

由一名少年的意志而形成的模擬VR。所有的能力和配備都不知道的神秘機體，基本上JAGUAPANOI的體形龐大，是典型的重戰鬥形VR，速度低但防禦力極高，就算其TURBO加速亦只是一段很短的距離，但破壞力極高的武器就是它的殺手鐧。R—導彈、L—擴散式四枚組飛彈和L＋R—十方向散射雷射砲等都能對敵人作出強大的破壞力。今次SS版中首次可讓玩家使用，大家不妨試試看吧！





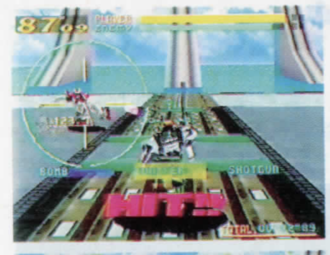




VR：APHARMD
STAGE： STAGE 7（SPACE DOCK）

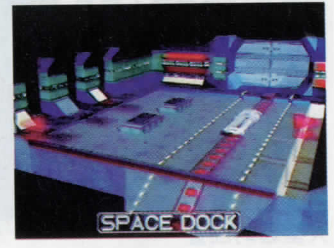


由TIMJIN為基礎，加入強化格鬥戰能力的新開發VR，其他方面的能力都相當平均，唯獨是武器的強度不及TIMJIN。武器方面有R—散彈槍、L—投擲用的小型爆彈，與及L＋R—雙手上的光線枴。基本上各武器的特性都與TIMJIN相若，但因散彈槍的破壞力會因距離而改變，與及光線枴有出招快的特性，造就了它適宜近身戰的戰術——多使用小型爆彈作掩護及迫近對手使出光線拐便是其基本的戰法。









VR：FEI YEN

STAGE：STAGE 8 （MOON BASE）

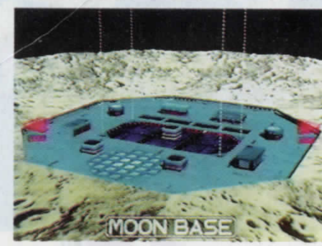
秘密開發的偵察用VR，是眾多VR之中機動力最高的一台，而且亦擁有與VIPER II相若的跳躍和滯空力，故此是空中戰的高手。武器有R—手裏光線槍、L—光線弩箭及L＋R—心形光線。其中心形光線有高飛行速度及一級的導向性能，配以FEI YEN的空中戰術實是一大絕招，又或以之攻擊在障礙物後的敵人都非常有效。而FEI YIN的另一大秘密在於其體力低於一半時能引發出的HYPER MODE，這時金色的機體在各能力值上都會大大提昇。









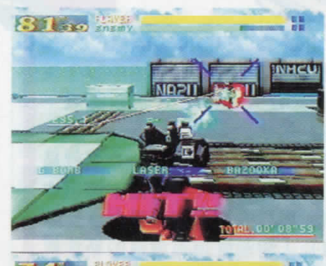


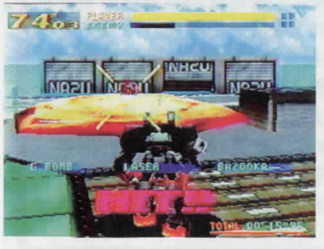
VR：RAIDEN

STAGE：STAGE 9 （DEATH TRAP）



早期開發的重戰型VR，具備強大的火力、充實的裝甲與及極高的穩定性。武器為R—火箭砲、L—自走式爆彈，及L＋R—雷射砲。其雙肩的雷射砲是改良自宙航巡洋艦的對艦雷射發射器，所以擁有一級的破壞力；自走式爆彈能在碰到障礙物時改變路線，可作奇襲之用。除了因注重防禦力而犧牲了機動力之外，所有武器都是主要以正前方為攻擊方向，造成容易被對方逃脱的現象，這是本機體的最大弱點，所以RAIDEN亦是主趨接近戰為主。





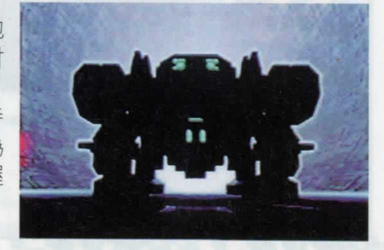


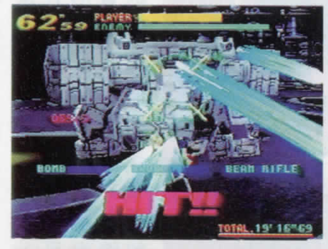


FINAL WEAPON：Z-QRADT

STAGE：FINAL STAGE （NIRVANA）

月面地下遺跡的自動防衛機械，最終的無人大型防衛兵器，同時擁有多種武器及可作出全方位攻擊，武器分別有環形光線、導向激光、浮雷和燃燒彈。雖然Z-QRADT本身的移動力不高，但其常規武器都可作遠距離的攻擊。當平常銀色的狀態下受到一定的攻擊後，便會轉為金色，及在頭頂中央的位置伸出砲口，射出超大口徑的雷射砲。雷射砲雖然威力驚人，但這時亦是防禦力最弱的時候。另外，它大約只會轉為金色狀態兩次，要好好把握機會啊！













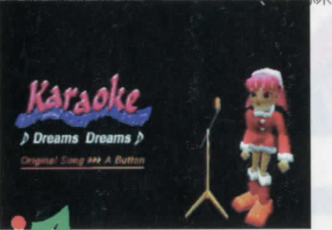
遊戲中的九個 MODE

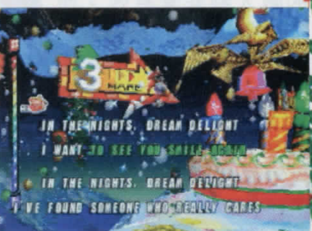
這一隻的 GAME 中除了有遊戲模式之外，還有九個模式可供選擇的，以下為大家逐一介紹。

KARAOKE MODE



在內裏擁有着《NIGHTS》中的主題曲——《DREAMS DREAMS》的卡拉OK版本，畫面中不但有美麗的背境，而且還有歌詞在螢光幕，這就可以訓練





今年夏天，《SEGA》所出的 ACTION GAME 大作《NIGHTS》，曾經迷到了不少機迷；今年冬季，《SEGA》決定推出一隻《NIGHTS》的冬季限定版，名字十分貼切應景，它就是《CHRISTMAS NIGHTS》了！

這一隻遊戲的玩法正如上一集的一模一樣，但特別之處就是在聖誕節期間玩這一隻《CHRISTMAS NIGHTS》的話，遊戲中的背境及人物都變得極具聖誕氣氛，而且人物的服飾是一身聖誕裝束，若在新年期間玩的話，背境及人物都變得有濃厚的新年氣氛，當然，人物亦會變成一身新年裝束啦！但若在春、夏、秋季玩的話，就會和《NIGHTS》一樣；不過有一點是要值得留意的，就是遊戲中所玩的版數只限於《NIGHTS》內的其中一版——SPRING VALLEY 或 SOFT MUSEUM，不過這也是十分的足夠了，因為筆者認為《SEGA》今次十分善用機內的時計機能，而且在聖誕節的時候就算沒有地方可去，也可以與家人一同留在家中，玩這一隻老少咸宜的《CHRISTMAS NIGHTS》，筆者也十分佩服想出這個 IDEA 的朋友。

另外，在日本所售賣這隻 GAME 的方法十分特別，就是純粹以郵遞及電話訂購，之後會有專人上門的送貨形式來取貨，這的而且確是一件十分嶄新的購買手法，在價格方面又抵，令到這一隻遊戲的吸引程度提升到極點，那又有甚麼的理由令人不對此 GAME 唾青呢？！



可能有一些朋友會問，在香港又有甚麼的途徑可以買到此 GAME 呢？據可靠的消息透露，於十二月的期間，香港會出現一個 PACKAGE，這 PACKAGE 就是一部 SEGA SATURN+《CHRISTMAS NIGHTS》一隻，而且這一隻 GAME 是沒有散賣的，並且數量有限，到時候不知道會不會有炒賣的情況出現了。

除了以上所介紹之外，究竟這一隻 GAME 還擁有着甚麼的魅力呢？不若筆者以暫時所得的資料，為大家作一個小小的介紹吧！

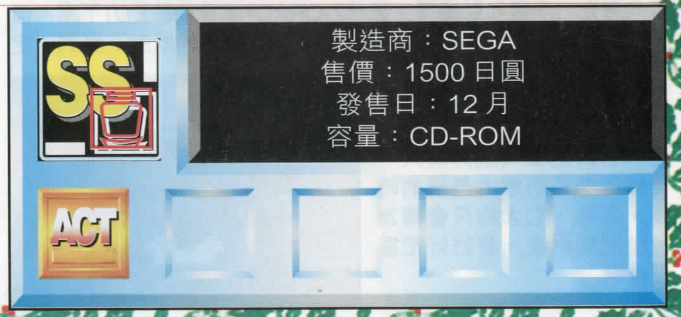
NIGHTOPIAN COLLECTION

這一個模式可以觀看所培育的 NIGHTOPIAN，所有的樣貌都一目了然，十分可愛。









LINK ATTACK MODE

這一個模式內的時間是無限制的，於這裏可以在FROZEN BELL中不斷取得得分ITEM及穿過得分圓環，來挑戰一下自己可以取到多少分數。





SONIC MODE

這是可以使用SONIC在SPRING VALLEY一版中玩，而SONIC亦仍然擁有高速跑動的能力，而且還可以與這一版中的BOSS決戰，戰鬥方法亦是與使用NIGHTS時一模一樣。







MELODY BOX

內裏是有着GAME中的音樂，可以在這裏聽回GAME中喜愛的音樂。



NIGHTS GOODS

這一個是《NIGHTS》的貨品介紹，純粹係賣廣告嘅。

TIME ATTACK MODE

這一個模式內的時間亦是無限制的，於這裏要圍繞SPRING VALLEY一周，看看玩時的最高速度達到多少。





NIGHTS MUSEUM

在這一個模式之中，是可以看GAME中的人物設定照片。





MOVIE

在這一個模式之中，是可以重溫在96年東京玩具展公開的《NIGHTS》MOVIE片段。









後記

在經過筆者的簡略介紹之後，各位朋友是否都有衝動購買這一隻《CHRISTMAS NIGHTS》呢，那麼各位就要密切留意推出日期了，又或者可到各大商戶查詢。

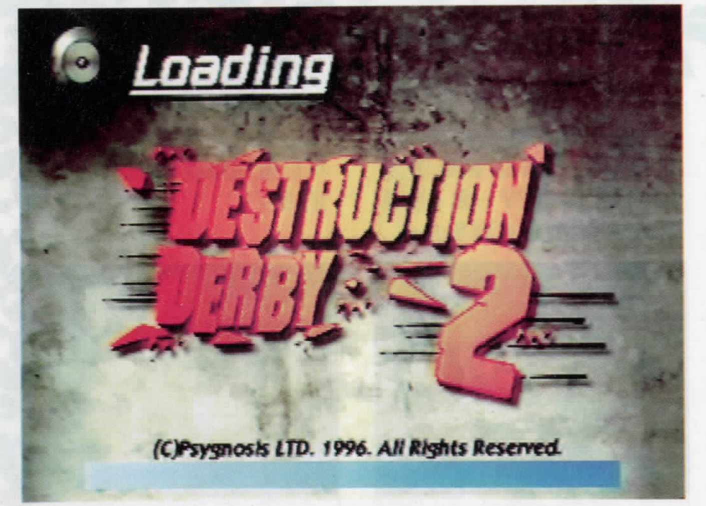

■ ELLIOT EDWARDS


■ CLARIS SINCLAIR


■ NIGHTOPIAN


■ NIGHTS





哇哈哈！好有破壞感呀~~！！

DESTRUCTION DERBY 2



記得舊年曾玩過《DESTRUCTION DERBY》這美版遊戲，由於當時是首次接觸這種可名正言順撞車的踫踫車遊戲，故感受真的很深，而美術部子濃亦力讚遊戲夠刺激，可見「破壞感」這東西可是人與生俱來的本能感受之一。至於早陣子，PSYGNOSLS便推出了續篇《DESTRUCTION DERBY 2》，由於上集如此正斗，故筆者便訂了回來及借此向各位讀者介紹，而在測試中筆者亦發現續篇除有以往的撞車模式外，更加入了正式的賽車模式及保留了通信對戰功能，因此可見《DESTRUCTION DERBY 2》絕對是一隻抵玩之作。

一目瞭然的選項

當啟動遊戲及播完OP後，玩者便可至接看到遊戲的選項畫面，於選項畫面中玩者便可看到遊戲中所有選項，於調教後玩者便可直接進入遊戲，不像其他遊戲般按START後又這樣，按SELECT後又那樣。而在內容上遊戲便有七項供玩者調教，分別是「CONFIGRRATION」、「INFORMATION」、「CD AUDIO PLAYER」、「SELECT TRACK」、「SELECT CAR」、「RACE MODE」及「SAVE」。



CONFIGRRATION

於「CONFIGRRATION」這項中，玩者又可選擇調教SELECT CONTROLLER、SAVE CONFIGURSTION、SOUND VOLUME及CENTRE SCREEN數項，而當中SELECT CONTROLLER便是選項按鈕的各種配置，SAVE CONFIGURSTION便是將玩者在這項中的設定貯進記憶卡中，SOUND VOLUME便是調教遊戲中背景音樂及效果音的比重，而CENTRE SCREEN便是調教遊戲畫面的視界範圍。

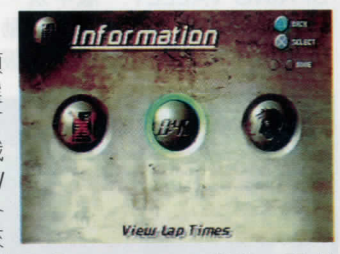


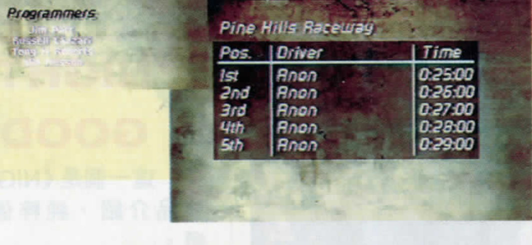




INFORMATION

基本上INFORMATION這項可說是遊戲中唯一用處不大的選項，在進入這項目後，玩者便可從「VIEW CREDITS」中看到遊戲製作人員的名單，至於「VIEW LAP TIMES」則是查看遊戲中各項比賽模式的不同成績，簡單來說即是RANKING，當然，玩者要插上記卡才能看到自己的RANKING吧。





CD AUDIO PLAYER

正如其他遊戲一樣，於CD AUDIO PLAYER這項中玩者便可聽到遊戲中各背景音樂，而美版遊戲的其中一個特色便是遊戲本身的音樂多帶有流行曲的味道，因此CD AUDIO PLAYER這項可不是無用的。

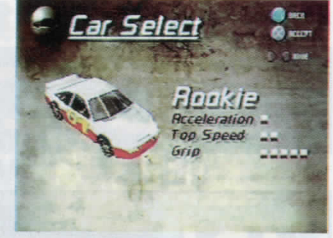


SELECT TRACK

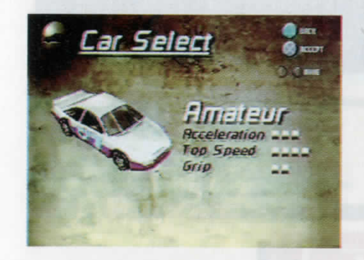
基本上遊戲是分為三個比賽模式的，而當中賽道便分為兩項，「WRECKING RACING」及「STOCK CAR」共用一批賽道，而「DESTRACTION DERBY」便獨立使用另一系列賽道。而在這項中玩者便可在選玩「PRACTICE」、「TIME TRIALS」及「MULTI PLAYER」這些模式時選擇賽道。



SELECT CAR



於遊戲中，玩者是可通過這項目來選擇三台不同的賽車的，當中每台賽車不論加速、極速及抓着力也有所不同。至於類型便分別是加速及極速較弱，但抓着力卻最強的ROOKIE，各項也平均分配的AMATEUR及加速和極速均最強但抓着力則最低的PRO，玩者可隨自己的習慣選用。





RACE MODE



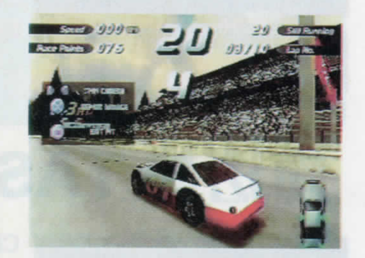
如之前所說，於比賽模式上遊戲是分為「WRECKING RACING」、「STOCK CAR」及「DESTRACTION DERBY」三項的，當中「WRECKING RACING」及「STOCK CAR」是一般賽車遊戲般的賽事，而「DESTRACTION DERBY」則是令玩家們力選的變態踫踫車模式。

WRECKING RACING



當進入後玩者便可再選擇CHAMPIONSHIP、PRACTICE、TIME TRIALS及MULTI PLAYER四種賽制，當中分別是不能選擇賽道，一定要順序攻略的正式比賽，跟着是可選擇賽道，作單一挑戰的比賽，此外分別是玩者獨自一人沒有敵車的時間賽及二人以通信對戰比賽的賽事。



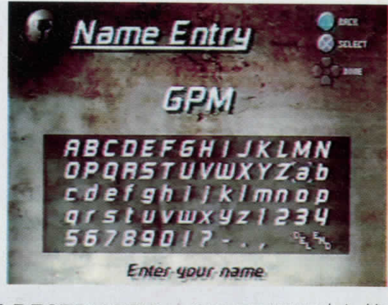


重播功能

於各比賽中，不論是勝出或是被淘汰，當結束一場比賽後玩者便可選擇觀看剛完結的賽事，同時是可將賽事的過程貯進記憶卡內。此外，在重播時玩者亦可緊按×鈕來令畫面以慢鏡進行。

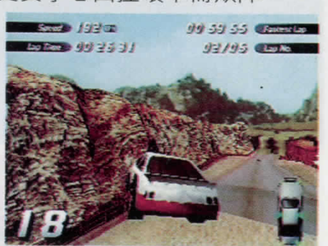


STOCK CAR



與「WRECKING RACING」同分四種制，遊戲中同可選擇「PINE HILLS」、「CHALK CANYON」、「SCA MOTOR PLEX」、「CCR CAPRIO COUNTY RACEWAY」、「BLACK SOIL」、「LIBERTY CITY」及「SCA ULTIMATE DESTRUCTION SPEEDWAY」七條賽道，遊戲中除要勝出外，玩者更要小心因撞壞車而敗陣。





DESTRACTION DERBY



如上文所說是踫踫車模式，分別有單一挑戰的「PRACTICE」及玩足四條賽道的「QESTRUCTION」，遊戲中玩者必需一面撞毀其他車輛及同時成為最後餘生者才算勝出。不過在賽道選擇上平常只可選擇「RED PIKE ARENA」、「THE COLOSSEUM」、「THE PIT」及「DEATH BOWL」便要之前的賽事分別成功成為最後第3、2及1名餘生者才能選用。



兩種視點中途選項

在遊戲中是有兩種視點供玩者選擇的，玩者只要在遊戲中途按R2便可切換主觀及車廂兩個不同的視點。此外同於遊戲中途，在按START鈕後除會暫停遊戲外，畫面同時亦會有選項視窗，視窗中玩者除可調教音響設定外，亦可選擇退出比賽或中止遊戲。



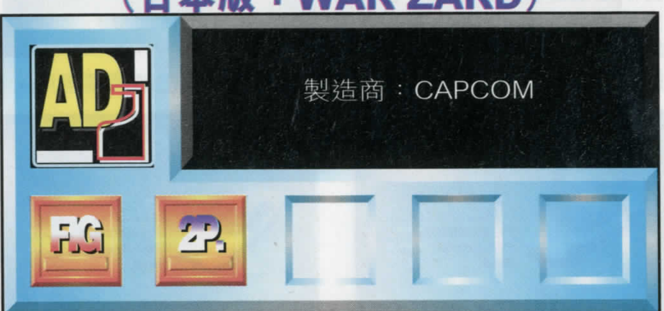




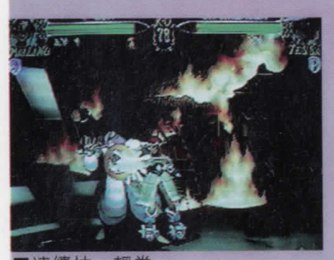
CP SYSTEM III第一彈正式登場！

RED EARTH

（日本版：WAR ZARD）



破壞力極強的連續技依然健在！



■連續技：輕拳



■接着中拳



■最後駁重拳，3 HITS

從左邊的三張連續圖片當中，各位可以看到在新作《RED EARTH》裏，仍然是保留了類似《ZERO》那些ZERO COMBO的連續技，而需要注意的是由於四名角色的特性是不同的，因此並非每人都可使用這些連續技，從測試中得知MAI LING和KENJI二人的連續技是較容易使出的。

4名角色早見出招表

戰士 LEO



■ MARS SLASH

KRONOS RUSH ↓↘→+P
MARS SLASH →↓↘+P
(超) HERACULES RUSH
↓↘→↓↘→+P
LV.3 取得青銅之劍
LV.6 取得木盾
LV.8 ACHILLES RUSH ？？？
換劍 ？？？

武鬥家 MAI LING



■炎龍腳

空刃拳 ↓↘→+P
炎龍腳 →↓↘+K
(超) 超空刃拳
↓↘→↓↘→+P
LV.3 紅鶴蹴 ？？？
LV.10 韋馬太天 ？？？

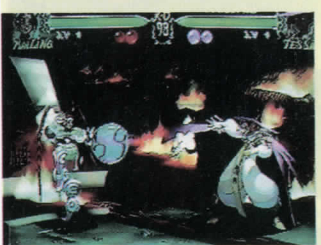
忍者 KENJI



■十文字

一文字 ↓↘→+P
螺旋腳 ↓↙←+K
(超) 十文字 ↓↘→↓↘→+P
LV.3 旋風 ？？？
LV.6 雲隱 ？？？
LV.10 爆龍昇 ？？？

魔法使 TASSA



■ CHAKLA WAVE

CHAKLA WAVE ↓↘→+P
RAVERY SWORD →↓↘+P
(超) TRICYCLE EDGE
↓↘→↓↘→+P
LV.3 AIR CHAKLA WAVE???
LV.6 GURASS CANNON ???
LV.10 FIANMA CANNON ???

*(超)是超必殺技，需要魔法寶石

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.

對CPU戰初部攻略

VS LAVIA

LAVIA這一隻屬於HARPY系的敵人，多數會採取空中攻擊，尤其是防禦不能的空中投，因此要看準它下降的時機來進行昇系攻擊，或者以後跳避開之後駁連續技也可。

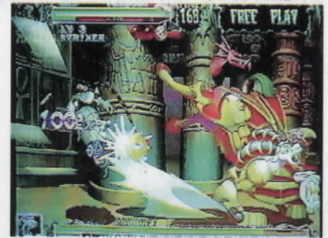




VS RAVANGE

由5種聖獸合體而成的它，平常會以拋物線火球、火柱、刨地沙、毒氣與及極為麻煩的仕從攻擊（投技）對付玩者，要應付仕從攻擊只要以飛行道具截之，如果被捉到的便要馬上搖動控桿逃脫。





VS HYDRON

一隻懂得飛行道具、昇系攻擊、突進技、遠距離攻擊和投技的八爪魚，不可隨意跳過去攻擊，否則會被它昇中。對付它較有效的方法可以趁它放出旋風時，以大跳躍（↓↑）跳過去打它。

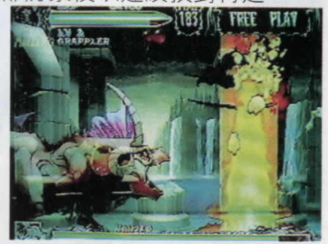




VS HAUZER

與LAVIA有點不同，HAUZER這一隻暴龍是以地上戰為主，除了翻地滾和向前突進外，它的火炎亦相當霸道。要戰勝牠，最好的方法是跳過去引它攻擊，全部防禦後以連續技對付之。





VS KONGOU

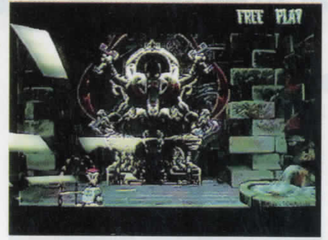
和《X-MEN》裏的JAGUARNAUT有點相似，留意它多數會硬食玩者的攻擊直接進行反擊，而當它的體力被減去一定數量時會進入HYPER MODE，最佳對應法是擋格其攻擊後以連續技反擊。





VS GI GI

GI GI會以高空落石、旋風刀和朝天刺對付玩者，由於它對連續技的防禦力不高，因此可以嘗試跳過去以空中重擊→地上連續技來攻擊它，當然要在它不使出朝天刺時這打法才會生效。





VS JIHAD

中頭目JIHAD不論體力與攻擊力都是非常驚人的，其攻擊模式除了高爾夫球式揮矛和旋轉直刺矛外，當它的體力被減到某程度時便會脫去斗蓬，並能夠放出龍狀光波及自行爆甲攻擊玩者，就算擋着也會被屈去不少體力，相當難纏。如果有幸將它打敗，便可進入最終之塔和頭目決一勝負。









特別消息！

CAPCOM ASIA將會送出500張由11月28日至30日，假香港會議展覽中心所舉行的亞洲AM SHOW的入場卷，有興趣的讀者可以從11月22日開始，到遊戲誌專賣店（九龍旺角先達廣場G60號鋪）查詢，先到先得。CAPCOM的攤位將會是6號，除了有《RED EARTH》試玩外，更會有街霸系列第一隻3D格鬥版本《STREET FIGHTER EX》，到時見！



GTI CLUB

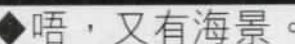
橫衝直撞碰碰車？



任你點行，不要交通規則也可的RAC

眼見SEGA推出《TOURING CAR》賺到盤滿砵滿，KONAMI當然「眼紅」啦，於是便推出一隻和以往RACING GAME不一樣的賽車遊戲。





◆唔，又有海景。





◆呀……嘩呀（旁人的叫聲）



橫衝直撞，你想點走，就想點走！

這隻GAME脫離了常規賽車遊戲的固定賽道理念，設計成「任你走」的方式。在遊戲中，有非常之多的秘密通道及可以SHORT CUT的小徑給玩者駛進，還有一些在現實世界中規定不能駛進的地方也能駛進，例如：在停車場飛車、將車駛進公園、駛入露天茶座將他們的桌子椅子全部撞至飛起。



◆喂，幫我洗洗架車啦。



◆在停車場飛車真有快感。



◆喂！這樣也行？



遊戲規則

在時間倒數到零之前過CHECK POINT已是永恆不變的事了，但由於這遊戲是可以亂走一通的，所以也加了少許特別的規則，就是首先要過了4次CHECK POINT，然後回到起點一次，進入了第2圈之後又再過4次CHECK POINT後，再回到起點後，便算完成整個賽事。



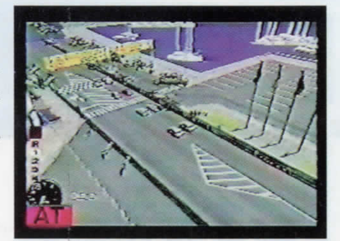


遊戲模式



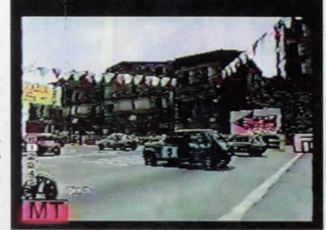
初級（通常模式）：

與普通賽車遊戲沒有太大分別，全部只可順著一個方向行駛，而可SHORT CUT的地方也只得3處。



上級（玩SHORT CUT模式）：

這個模式是不限你走什何路線，只要你盡量能夠CUT到最短的路線而又能夠過足晒CHECK POINT之後，回到山頂作第2LAP後再回到山頂過GOAL。



超上級（逆走模式）：

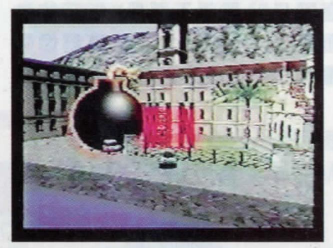
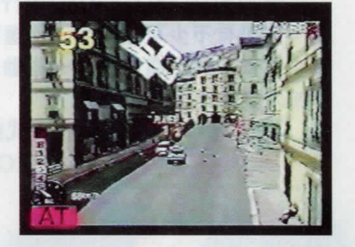
這個模式與上級模式的起點是一樣的，但今次不是向前行，而是要將車子轉360度或入後波後再行左邊的路，其餘的規則與上級相同，在這個模式中，有一條很有趣的SHORT CUT，就是起點附近的石躉隙中，有一條可以由山下直衝至S彎的路。




◆衝呀！衝呀！衝落山。

對戰爆彈「集車」模式：

顧名思義便是玩「集車」，首先是在選車的地方兩架車面對面，之後電腦會選哪一架車先擁有爆彈，然後便開始集車遊戲，擁有爆彈的車需在爆彈的倒數時限前將爆彈交給另一架車，交給的方法就是將自己的車撞向敵車，當將爆彈交給另一架車後，自車就要盡快逃跑，並且盡量避免擁有爆彈的車碰到你，到倒數時間完了後，那一架沒有擁有爆彈的車便算作勝方。

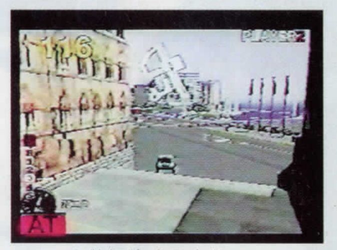




◆喂！你點搓車㗎！

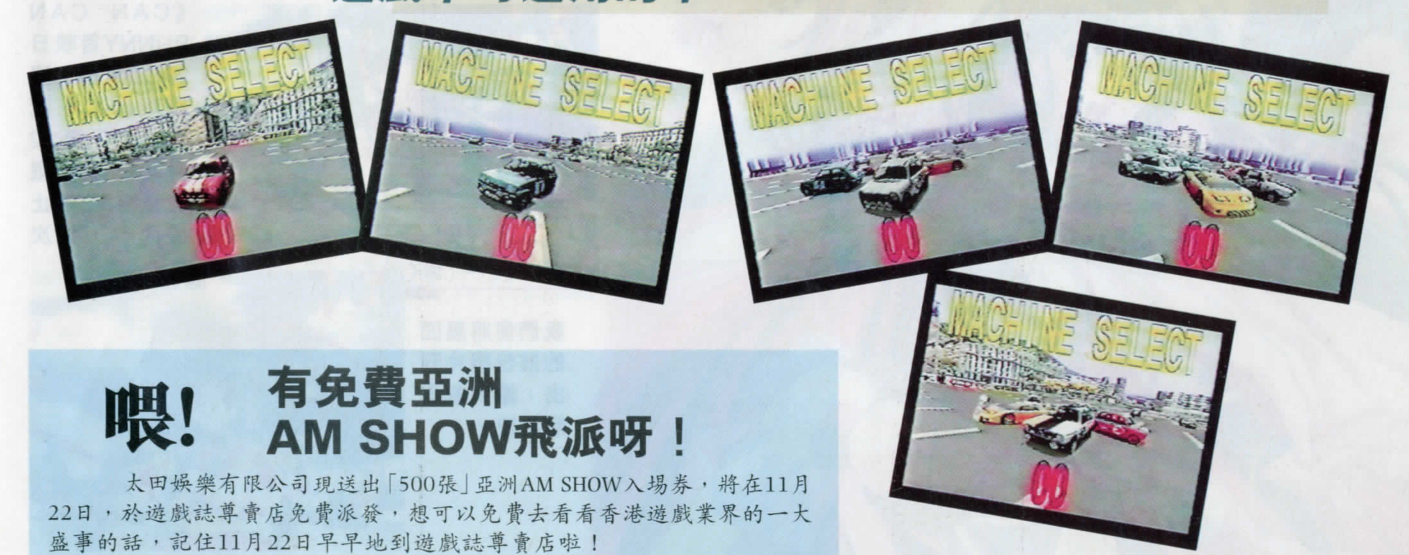






◆警探片式飛車場面。

遊戲中可選用的車



鳴謝：太田娛樂有限公司



CAN CAN Bunny 首映日2

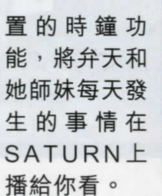
製造商：KID
售價：7500日圓
容量：CD-ROM × 2

既沒有女友又沒有工作的主角，在偶然的機會下拾得了一隻魔法蛋，由於這隻蛋會誕下創造神或破壞神完全是決定於主角和女孩子之間是否幸福，所以弁天再次與七福神來到地上幫助主角……

今次的《CAN CAN BUNNY首映日2》雖然不再是X指定的作品，但仍有不少可觀場面，而畫面更改以全畫面大小的高解像畫質來製作，其中還會加入一些動畫場面，在故事方面，今集則會加入多線路發展的系統。

這遊戲除了正式遊戲所用的碟外，還加送了一枚CD-ROM月曆，利用SATURN內置的時鐘功能，將弁天和她師妹每天發生的事情在SATURN上播給你看。

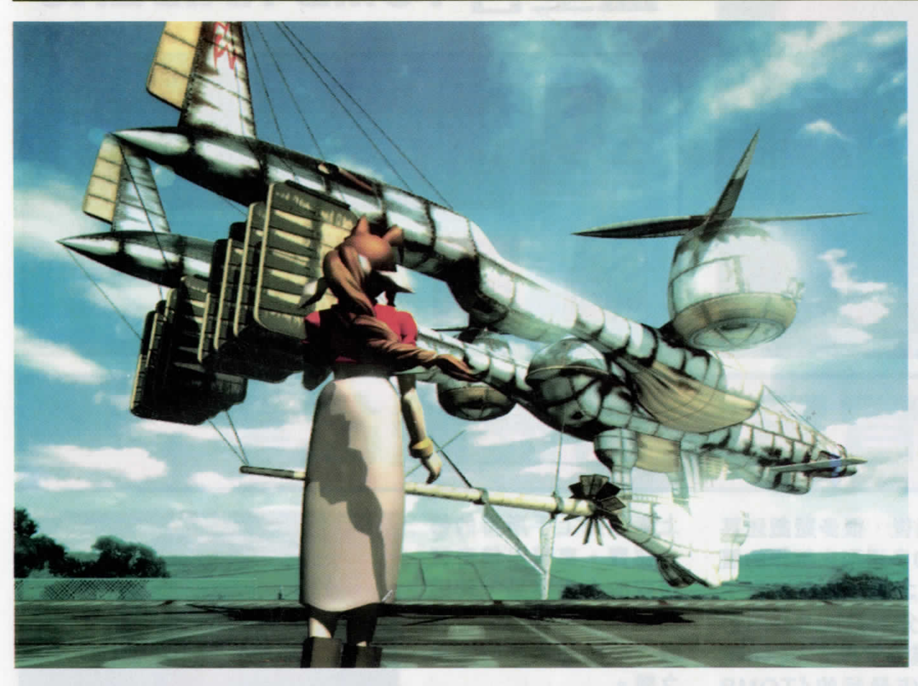




在今次E3展覽中，我們找到了一隻體驗版的《CAN CAN BUNNY首映日2》CD月曆，讓試玩的人一試11月1日至12月20日（即遊戲的發售日）為止的內容，這次我們便將裏面的部份照片刊出，讓大家先睹為快。



FINAL CAMPAIGN CD FANTASY



《FINAL FANTASY VII》已經宣布在1997年1月31日發售，各位《FF》迷一定期待一試這個強勁遊戲了吧？本刊為答謝各位讀者一直以來的支持，決定送出200隻《FINAL FANTASY VII》遊戲CD，以饗讀者。想得到《FF》遊戲的方法其實十分簡單，只要你剪下刊於今期、第38及39期的三個抽獎印花，並填妥附列參加表格，將3個印花及參加表格貼於信封底，寄回「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，封面請註明「參加FINAL CAMPAIGN CD FANTASY」，屆時將會以抽獎形式來選出得獎者。

別再猶豫啦！快啲集齊3個印花、填妥表格，寄來參加抽獎啦!!

截止日期：1996年12月31日

公布日期：1997年1月31日

請沿虛線剪下

FINAL CAMPAIGN CD FANTASY參加表格

姓名：________ 年齡：________

性別：________ 身份證／護照號碼：________

聯絡地址：________

聯絡電話：________

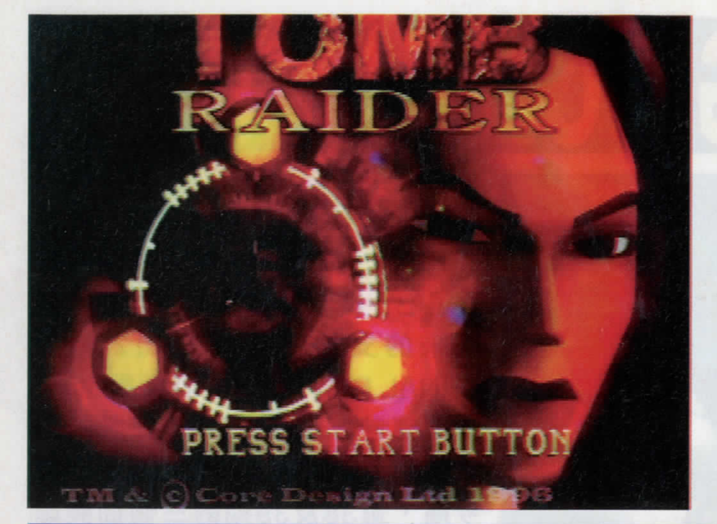
38?

FANTAS

ファイナル

39?

（注意：若遊戲的推出日期延遲，本刊或會將領獎日期押後，敬希留意！）



INDIANA JONES都要行埋一邊

盜墓者 TOMB RAIDERS

文：米奇



英國女冒險家的歷險故事

自從CAPCOM的《BIO HAZARD》推出後，很多遊戲迷甚至遊戲迷都像發現新大陸般，迷上了這類3D多邊形來製作的歷險動作遊戲。繼早前的《OVER BLOOD》之後，在今次「PS EXPO」中，就有兩隻這類形遊戲展出，分別是HUMAN的《CLOCK TOWER 2》，還有的就是這隻由英國軟件公司CORE DESIGN編寫，VICTOR INTERACTIVE發行的《TOMB RAIDER》。



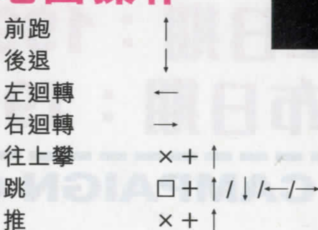
《TOMB RAIDER》的故事是講述一個有名的英國女冒險家莉娜．郭芙頓受到一間科技公司的主持人積奇蓮．蘭度拿的委托，到古印卡的遺跡去找尋一件埋藏在古墓中的秘寶，可是事情卻一波三折，有人在莉娜的冒險旅程中加以阻撓，甚至要從她手上奪取她上手所得的部分秘寶。事情跟積奇蓮所說的大不對勁，莉娜為此便波走於印卡、希臘、印度和埃及的遺跡之間。

出、出、出招表！

主角莉娜的操作主是以動作掣（×掣）配合其他按鍵來達成，附表只是一部分動作的操作，有好些動作是可以混合來使用的，例如可以在攀爬途中橫移，又或是在空中拔槍。

此外，有動作是有其獨特的特性的，例如當手上拿着槍的時候，莉娜是會自動瞄準目標的，假如這時緊按×掣不放，莉娜就會向着一個目標開火，無論她在空中跳或是在地上跑；不過這樣做即使目標已死，她仍是會對着那目標開火的。所以當你發現目標已死的時候就要放開一下×掣，待莉娜找尋下一個攻擊目標。

行走方面，步行、橫移和前跑的最大分別就是前二者當莉娜走到崖邊的時候就會自動停下，不會再往前衝，這對於用來調節位置和觀察環境尤為重要。往下跳方面，如果從太高的地方跳下去的話，是會對莉娜造成損的，最安全的做法是先以步行行到崖邊，然後轉身後跳，在一跳出去的一剎那按×掣先抓住崖邊再放手，那就不會受傷。



地面操作

動作	操作
前跑	↑
後退	↓
左迴轉	←
右迴轉	→
往上攀	×＋↑
跳	□＋↑/↓/←/→
推	×＋↑
拉	×＋↓
拾/ 拉動槓桿/ 開槍/ 使用物品	×
緊抓不放	按着×掣不放
拔槍/ 收槍	△
回身	○
步行	R1
改變視點	L1
向左橫移	L2
向右橫移	R2

道具表SELECT

水中操作	
游水	□
往上游	↓
往下遊	↑
向左橫游	L2
向右橫游	R2
游近目標	×
操作物件	×
上岸	（面向岸）×＋↑
攀上瀑布	（面向瀑布）×＋↓



圖 例

- 箭
- 蝙蝠
- 狼
- 熊
- 小藥包
- 大藥包
- 門
- 槓桿
- 柱
- 爛石
- 下層部分
- SAVE POINT
- 重要地點
- 速龍
- 密林彈
- 散彈
- 烏茲彈

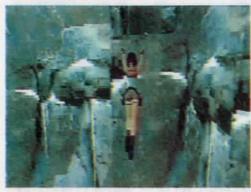


地圖攻略

ADVENTURE 1.1 CAVE



■一開始就遇上一串箭陣，要衝過這些箭陣的方法也很簡單，首先沿着牆壁逐步行，到有箭放出來的位置時候停下來，等箭一發射就往前跑，這就可以無損地衝過去。不過米奇很少理會，因為不會每一箭都中，而且所扣的HP不多，所以通常都是無視它的存在。



■第一個秘密點就在通道的盡頭。一般如果是可以往上攀的地方的話，通常只要按×＋↑莉娜就會自動往上爬，但這一個秘密點由於要前面一塊爛石作踏腳石，而那塊爛石平時是不能足的，所以按鍵也不會有任何反應。攀上這個秘密點的方法是走到前面那塊爛石的垂直面按□×＋↑，當莉娜從斜面滑下去時立即按□＋→×＋↑往前跳並抓緊洞邊，但不要上到石上就立即按，這樣是不能抓住洞邊的。



■冒險的首要要訣是步步為營，平時往前走時拿出手槍，自動鎖定的功能就會告訴你敵人所在方向，這樣可降低損傷。



■第二個秘密點的攀爬方法也有要訣，就是貼着左邊牆來按×＋↑。



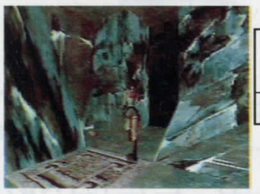
■心水清的讀者一見到這爛門就會發現，爛竹門的另一邊其實就是這一版的終點。不過世上沒有免費的午餐，跑吧。



■很多時候你是可以在一個很安全的情況下打倒敵人的，例如在這吊橋大廳，只要你慢慢行到平台邊拔槍往下看，給點耐性就可以從上面死兩隻狼。



■這個大廳的對岸有一個SAVE POINT，而下面就由一隻熊把守，你也可以從突出的部分往下開槍打死那頭熊，沒必要跟它搏命嘛。



■跳下面去進去熊洞會找到一個小藥包，而且有一度通往吊橋大廳的暗門，地上的棕色方格就是門的暗掣。不過這度暗門是有出冇入的。



■在衝下這樓梯時要小心，因為一衝進去就會有兩頭狼恭候你的大駕，所以要拔，槍見到狼才按×掣，並一面跳躍一面開火。



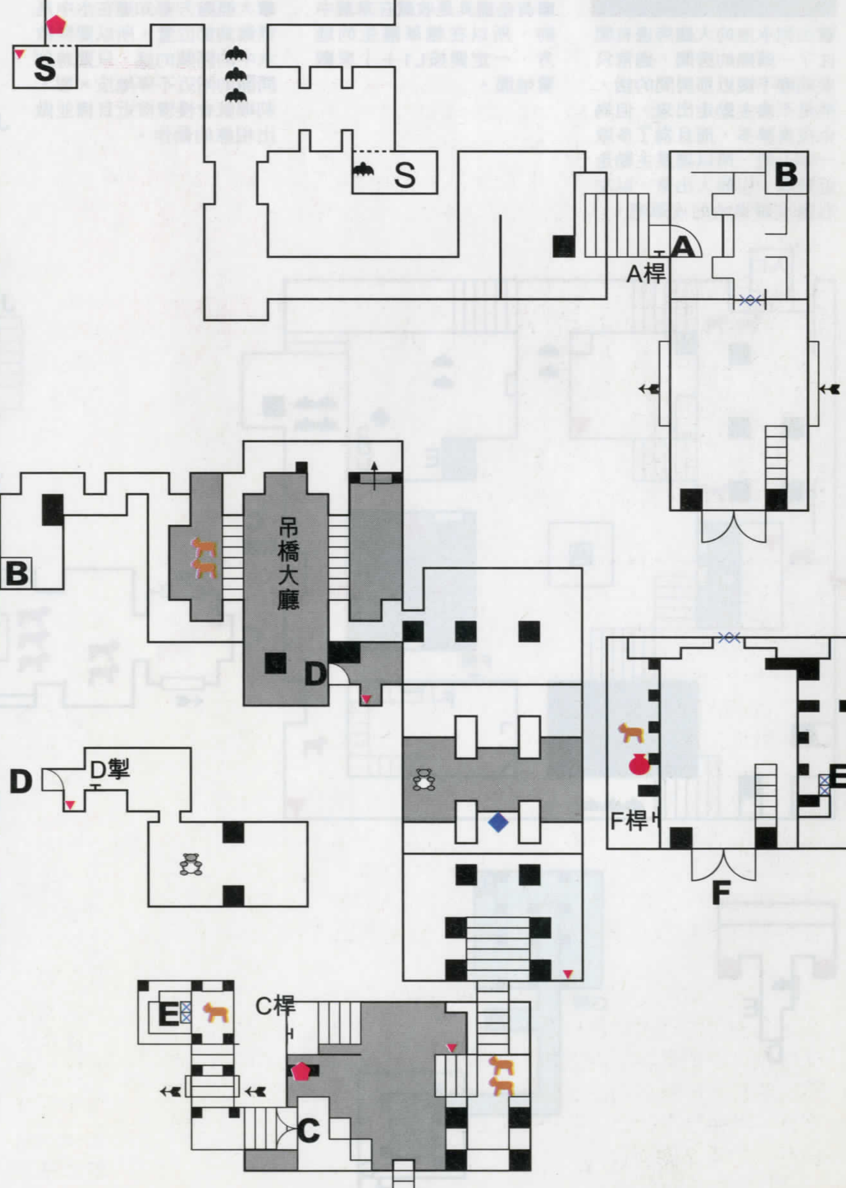
■這個廳的大門是由另一邊的槓桿控制，不過是限時的，拉了槓桿後要很快過到門那邊，而且門那邊的高台即使按□×＋↑也攀不上的。最快的方法是在拉下槓桿後按↑□＋↑前跳到兩個平台中間的石躉，然後在石躉上按□＋→跳上對面的高台，總之一定要借助中間的石躉。



■這個大廳的唯一出路是那兩塊爛石板，不過掉了下去之後也不是不能回到上面去的，只要站在石台邊面向西面（紅針指向E）按×＋↑，一上到石台就轉身向東，按□×＋↑就可以回到上層去。



■跳到對面打狼取藥拉下槓桿，就可以從那邊的平台下去過關，但可不要飛身下去，否則是會死的。應在崖邊轉身按↓×下去。





ADVENTURE 1.2 CITY OF VILCABAMBA



■這一版一入到大廳，就會有四頭狼分別從左、左前和正前面三面夾擊過來。最有利的地點是右邊的牆角，千萬別站在路中間讓狼群圍攻。



■出到水池的大廳旁邊有間住了一頭熊的房間，通常只要莉娜不接近那房間的話，熊是不會主動走出來，但為免夜長夢多，而且為了多取一個小包，所以還是主動走近熊屋，引熊人出來，以左右騰來避過牠的攻擊吧。



■大堂深處有一道門，門旁有一個鎖匙孔，假如這時莉娜走過去按×掣，她就會說一聲「NO」，表示還未找到對它有用的道具。



■有些道具是收藏在草叢中的，所以在雜草叢生的地方，一定要按L1＋↓來觀看地面。



■這版的第一部分有兩個秘密點都是要從水池裏的水道進入的，但為了確保換氣的地方，還是先往右邊游去，先打開右前方的機關。



■大概廠方都知道在水中是很難調節位置，所以要開啟水中的開關的話，只要游到開關的附近不停地按×掣，莉娜就會慢慢接近目標並做出相應的動作。



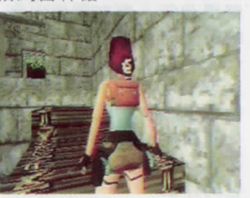
■一拉下機關，上面的門就會打開，上面的房間有一道門可回到水池的大廳去。



■另一個機關是藏在水中大廳的另一邊的，拉下它就可以開啟水道另一端一個大廳中一道門。



■這個秘密點藏有兩排密林彈，這即是告訴你將來你會拾到密林槍。



■水池大廳一角有一道旁邊裝有槓桿的門，拉下槓桿就可以進入房間，房間中有一道樓梯通往房頂一個窗戶，從那個窗戶可跳到對面一個隱藏房間的窗戶，但跳過去就要一點助跑，而且不要心急地往前走，因為好戲在後頭……



■站在隱藏房間的窗戶上你會見到一個大藥包，但往下

看就只會見到一個很深的房間，而可供踏足的，就只得兩塊爛板，要快速取得那藥包就要先較好角度，往前疾衝，跑了三步就立即起跳，如果要保險一點的話可立即按×+↑來準備抓住牆邊。



■下到房間中，到處也沒有出口，只得一塊青綠色的磚，原來那就是通往另一個房間通道，走到磚前按×掣，你會發現莉娜弓起身子來，那表示那磚頭是推得動的。按×+↑幾次，把石頭一直往內推，就會到達另一個房間，那裏分別收藏了銀鎖匙和一個金像。



■往上一看，你就會發現房間上方有一個很大的空間，那當然別大洞天。藉那大磚塊攀到上面，就可以從上面一個窗戶回到水池大廳。



■憑着銀鎖匙就以打開那個銀鎖，走進裏面便是第二版的第二部分。那裏先會有5頭狼恭候大駕。然後就會見到一座地下古廟，那裏只有左邊的通道是打開了的。



■從左邊的通道往裏走是一個水池大廳，那裏有一層又一層平台，那當然是跟你玩跳樓遊戲了，只要小心助跑，不要亂衝，應該是可以輕易過關的。



■走到最上層是一個有槓桿的房間，槓桿是地下古廟右邊門的開關。



■拉下開關然後走出外面平台往下看，就會見到兩發散彈槍子彈，小心地爬下去就可以取得。記住，這一帶幾個往下跳的地方都可以令你受傷。



■從右邊通可到達另一個水池大廳，那裏雖然有很多平台和爛石板但其實只要從左邊的平台以□×+↑攀上平台，就可以到達目的地，爛石板只不過是掩眼法。



■上到頂層的房間，那裏有古廟中央通道的槓桿和SAVE POINT，同樣以轉身↓×的方法下去就可以安全着地。



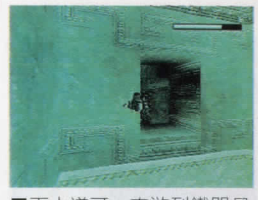
■別心急衝進中央通道，裏面的簾刀可以一下子要了你的性命。留意地上的影子一步步前進，待簾刀擺過的刹那衝過去。



■前面的鐵門是打不開的，不過打開了也沒有好處，因為外面有頭大熊，而且你不能隔着門打死牠，還是老老實實地打槓桿吧。



■這個槓桿所開啟的，原來就是莉娜所踏足的地板的。



■下水道可一直游到鐵門另一邊的大廳，不過在上水前你該留意到下水道原來有個分支，可到達大廳上層的房間。



■上層房間除了有用來開啟出口鐵門的槓桿外，還可從上面打死那頭熊。



■再次從下水道回到大廳，就會發現大廳深處有一條通道，那裏除了有關閉簾刀的槓桿外（不知要來幹嗎），還有一個秘密點，可以得到兩排UZI烏茲槍的子彈。

ADVENTURE 1.3 LOST VALLEY



■第三版是個大圖版，過版的目標是三個齒輪，較快的路徑是先往右邊下山。山下有兩頭狼，可以在山上打死牠們。



■在山洞深處有兩條路，往上是到「侏羅紀公園」，往右走除了三頭狼之外就只是一條死胡同。



■誇過山崖便是一個大平原，一下到平原就會有一隻速龍來迎接你，再往平原走，靠左邊會多走出一頭速龍來。



■再往前走到瀑布旁時，暴龍便會出現，本來你是可以在第三版一開始時往左邊走，拿取散彈槍來對付牠的，但只要躲到瀑布下的一條暗道處，就可以慢慢以「豆槍」打死牠，節省子彈。有時你可以略位走到道的出口處把暴龍引過來，暴龍也有可能會把頭伸進暗道來咬你，所以還是要小心點。你可以憑地面的震動來感覺到暴龍的到來。



■這個平原有很多暗道，大家要參考地圖並以L1掣周圍觀察暗道的位置。



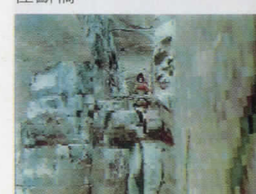
■有兩條暗道裏是隱藏了速龍的，要小心前進，通常在往下跳的地方就會見到牠，一往下跳它就會向你撲過來。



■在平原轉角處有一個瀑布小水潭，那裏雖然是個秘密點，但同也很容易因為莉娜的頭卡在石頭裏而HANG機，從水潭攀上瀑布頂時，應游到水潭較中間的位置，按×+↓來攀爬，一旦發現卡住了的話，可以試試按○掣來逃脱。



■第三片齒輪就在斷了的吊橋頂，通往吊橋的通道有一個SAVE POINT，建議大家在這裏SAVE。要跳過斷橋，除了先校正角度外，還要留意起跳的時間，當莉娜衝到適合起跳的位置時，鏡頭會突然轉到側面去的，這就是起跳的訊號，一旦跳到半空，就要立即轉按×掣抓住斷橋。



■得到三片齒輪和搜尋過所有秘道後，就回到起點處往南走，玩玩大暴跳。

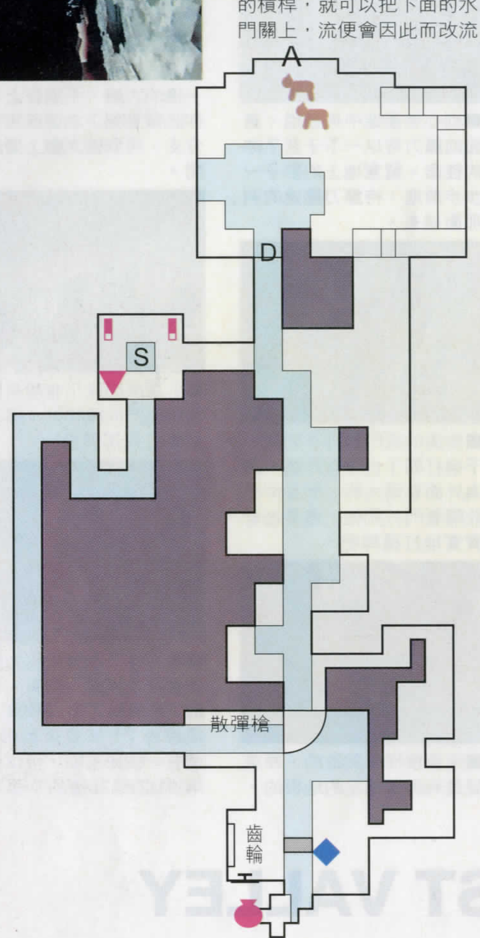


■一旦跳躍失敗掉下急流時，記住要令莉娜的頭向前，否則很容易會令她掉到

瀑布旁的石頭上跌死。



■跳到最後的一個台階，通過通道，就會來到吊橋前的SAVE POINT，過了橋就是水門齒輪的所在地。在木柱上放上三片齒輪後拉動一旁的槓桿，就可以把下面的水門關上，流便會因此而改流到另一邊。





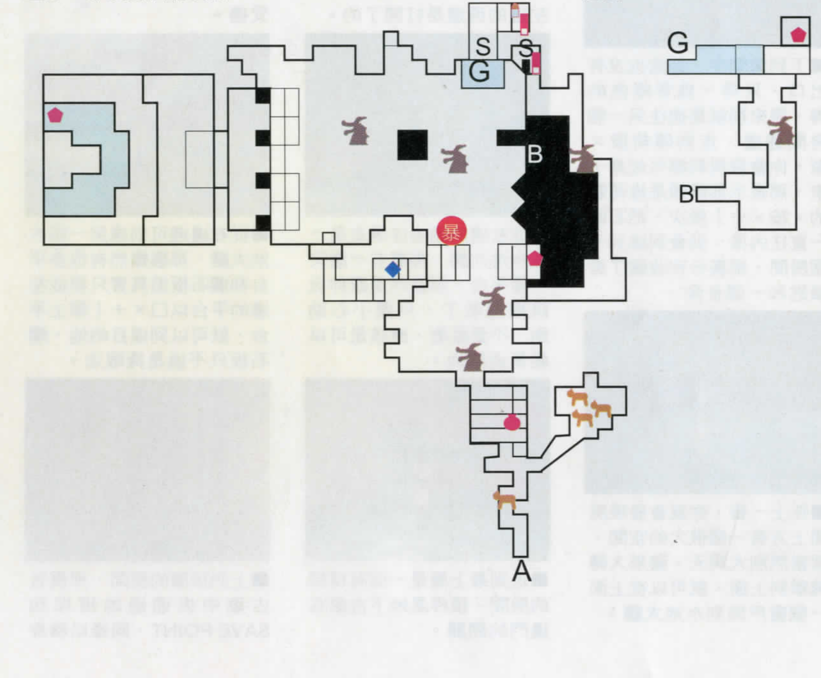
■走到齒輪在的平台近上游的一邊，以轉身↓×←抓住平台邊往左爬，就可以到達上游，那裏是個秘密點。



■沿水道游去，就會到達一間密室，密室有兩排散彈和一個小藥包。而密室另一邊的出口就是瀑布附近。



■走到瀑布邊懸往前跳就可以很快下到瀑布下，而原來因為瀑布而隱藏起來的秘道也顯現出來。走進去就可以過版。



ADVENTURE 1.4 TOMB OF QUALOPEC



■這算是第一節故事最小的一個迷宮，一進去的大廳右邊有一槓桿，一打下去就會有兩條速龍走出來，所以一拉下就要立即回身拔槍，走到廳中間去。



■進入入口正前方的通路時會有一塊大石滾下來，這塊大石即使到了最後古墓崩塌後也會滾下來，所以應及早處理它。小心地一步一步往上行，一見到它掉下來便往後跳出通道吧。



■往剛才速龍跑出來的地方進去有三條通道，往分別通往三個開啟大廳南面通道鐵門的開關處。



■右邊通道的機關是藏在大磚後面，把大推進進去兩次之後就會發現左邊另一塊大磚，再把那塊大磚推進去就可以找到槓桿，不過，在通道中其中一節是爛路，一跑過石板就會掉下去，下面就全是針刺。所以回程時要小心，在槓桿旁原地轉身，再助跑跳過去。



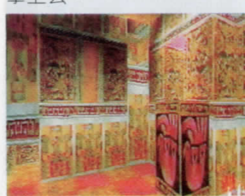
■正前面的通道通往一個大廳，大廳中央本來有一支槓桿，但當你一走過去準備拉下它時下面的地板就會碎裂，掉到下面去，而且還會遇上三頭狼。本來利用轉身↓×的方法來下面去可以減少掉下去時所造成的損傷，不過這樣狼群就有時間全走到下面等你來，結果一掉下去就會被狼咬。



■把下面大廳中的大磚拉出來推到一旁，就可以進入後面的樓梯。樓梯中有一段低陷的地方，那裏可以拾到一個小藥包，跑到上面就是真正的門掣。



■SAVE POINT左邊的通道是最繁複的一組機關，當你進入房間之後先別忙着拉下槓桿，應先從窗戶跳到大廳去，從左邊的樓梯跑到對面的平台，在平台的E柱右上邊會有一個入口，要站在紅柱邊懸按口＋↑×＋↑前跳攀上去。



■經過一輪兜兜轉轉之後就會來到圖中往下跳的地方，從這裏一跳下去，剛才進來時那個房間槓桿旁的一道暗門就會自動打開，它是在右邊的，而左邊就是通回大廳那邊。先往左跳到F柱上，



再攀上F柱左上邊的入口拉下裏面的槓桿，E柱就會向左移。



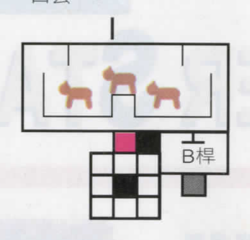
■以大跳回到大廳(不會受傷的)再攀回起點的槓桿房間拉下槓桿，F柱就會移前。接着從暗門處回到原來F柱的地方，向以助跑跳到F柱上，再斜跳到E柱，最後從E柱跳到刺針上面的入口處，就可以開啟最後一道門，同時放出最後一頭速龍。



■當你打算爬回槓桿房間時，要小心速龍可能已跑進那房間來，所以一爬上去就要立即拔槍。要是速龍還未來，千萬別忙着衝上去，應在回去的通道上前後移動引牠過來。由於通道夠長，所以足夠殺它有餘。



■出到入口大廳，走進南面的通道有一個SAVE POINT，過了SAVE POINT就是一排箭陣，要注意的是最後一支箭的上面有兩個秘密點，你要先走上一級樓梯，然後小心地慢步下來，走到發箭口旁邊用×＋↑爬上去。一上到去先別忙着衝進去，因為整個房間除了左面盡頭那塊地板之外全都是爛地板，而下面又滿是針刺，最要命的是唯一一塊好地板下面卻是另一個秘密點。先從正面的三塊爛地板走到左面盡頭取散彈槍子彈，然後靠到牆邊以轉身↓×下去，但要平安無事，就要在莉娜的手剛抓住台邊，身體盪到平台底下的一剎那放手，必須掌握這個時間才能成功取得下面的密林彈。至於回去嘛，左想右想，還是先補滿HP然後快快跑到出口下以口×＋↑爬上去最可靠，當然，你也可以先爬回平台，然後經過爛地板跳回去。





■繼續前進就會繞到剛才被滾石追的通道所通往的大墓室，墓室中央就是積奇蓮要莉娜找的秘寶。假如你是提着槍衝進去的話，這時莉娜會瞄準一個石像，那其實是不會攻擊人的，只是會倒下來而已。一拿掉秘寶，整個墓室以至整個迷宮都會崩塌，地貌都會有所改變，以往去過的房間都不能再進入。小心頭上掉下來的石頭，從東邊的通道直走到這一版入口處，再從那通道就可以回到第三版的迷宮。



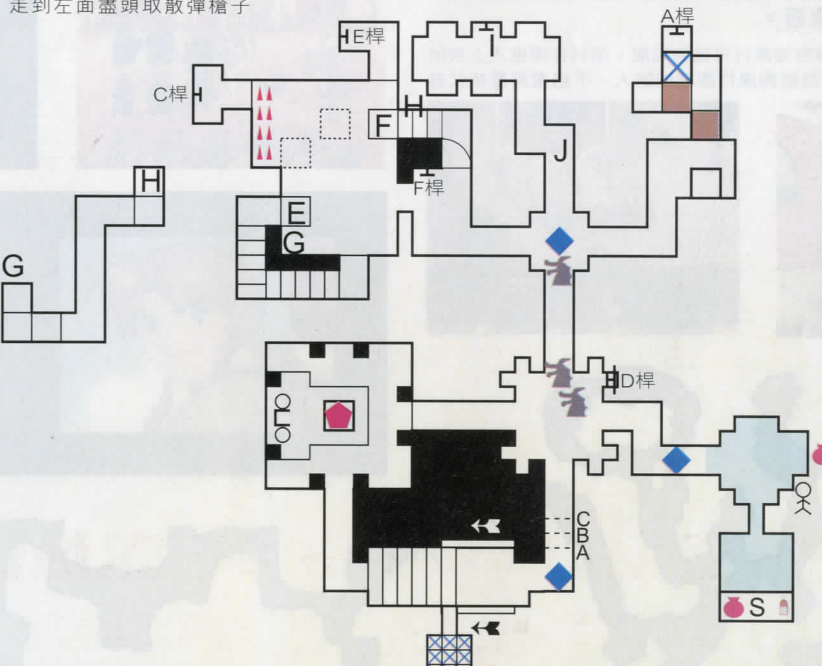
■一出到瀑布外跳入水中，就會發現莉娜的HP急劇下降，原來有人在岸上向莉娜開火，那個人就是替積奇蓮傳話的賴臣。先別理會賴臣，立即游到南面崖邊處，那裏現在出現了一個秘密點，可以取得一個大藥包和兩排密林彈。



■游出瀑布池，也別理會賴臣，往前走到「侏羅紀公園」的入口，那裏雖然已不能再進去，但是就可以得到一個大藥包。

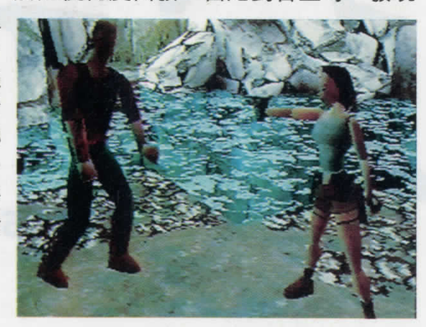


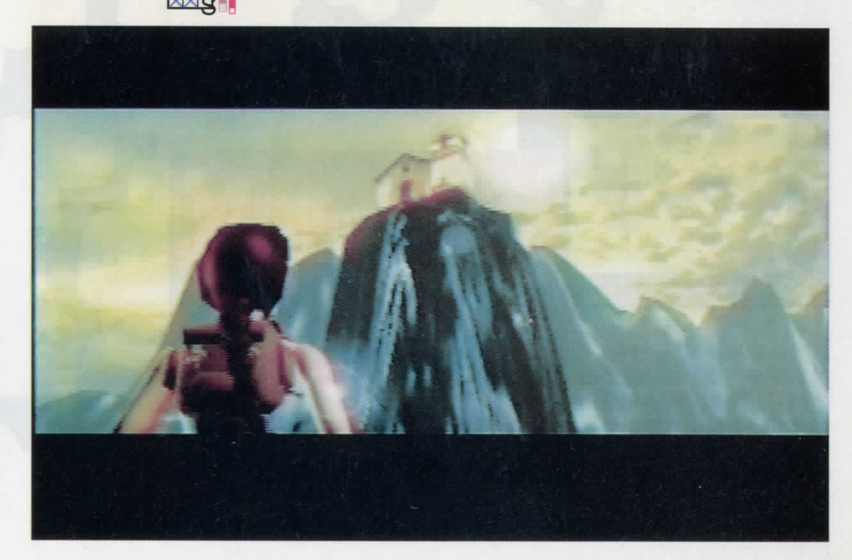
■回到水池旁，現在就可以收拾賴臣了。收拾他之後就可以過版。



次號預告

當莉娜從賴臣口中知道她所得到的秘寶不如積奇蓮所說那樣簡單之後，就決定去搜尋其餘的秘密。她潛入積奇蓮的辦公室(炸去一部升降機也不算潛入了吧)搜查，從文獻上得知第二部分就收藏在希臘的古堡中，於是便再度出發。當她到古堡時，發現有人捷足先登……次回《盜墓者TOMB RAIDER》爆機攻略不容錯過。







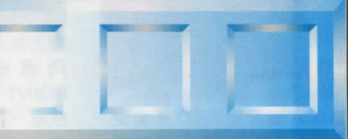
LUNAR



售價：6800日圓
容量：CD-ROM
發售日期：發售中





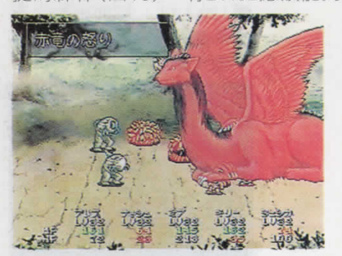


SILVER STAR STORY (下)

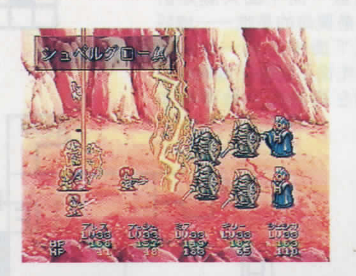
BY：電玩太郎

在此先補充上部份攻略的一點遺漏，當在戴莫之塔得到「小偷心得」後，便能夠開啟以前提及各迷宮及村鎮要鎖匙的橙色寶箱，內有不少好東西。

離開青龍神殿回村去，村長告知東行可找到黑龍，出村往南進入上次所提的森林（圖15），有LV.32應該能夠應付那裡的敵人，不過還需要依仗各











火系攻擊，蘑菇會用麻痺，A點有星屑之光，B點得基利專用頭盔，C點有加敏捷度的飾物，D點是美雅用的疾風之杖。

在E點遇見魔女薛洛比雅，她説五人休息與黑龍會面，然後變出魔導士及劍士共四人對付己方，戰勝後對方會變出更多敵人，戰鬥兩次後發現殺之不盡，在苦思

入口
出口
A

圖15



人的群體攻擊魔法及特技，特別要使用亞利斯的「赤龍の怒り」對付，要注意草叢的敵人，最好讓拿素以外，兼有四百五十以上的體力的人先行動。A點有一萬元，通過可到雅露迪娜之泉，今次只招待女賓，自然要有肥皂。

由列頓村往東南前進到譚姆路（タムルー）山道（圖16），敵人都不強，怕

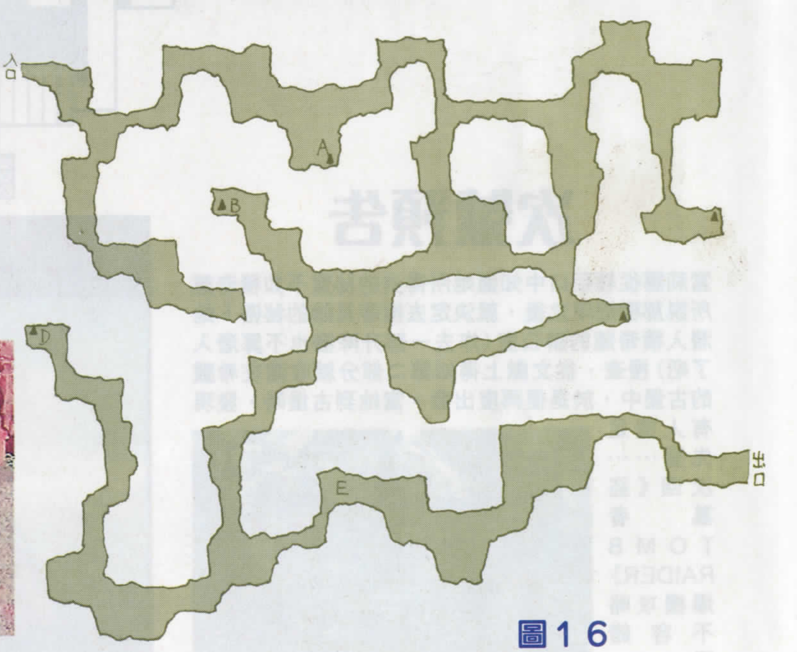


圖16







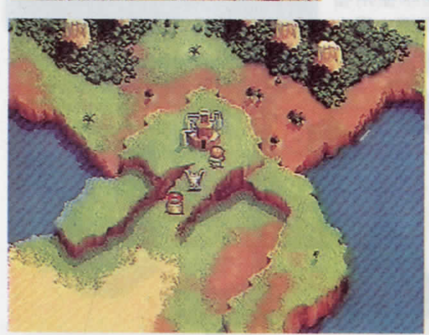


良策時突然見很多箭雨降下將敵人全數收拾。

薛洛比雅見形勢不妙便遁走，己方往山上看，會發現一雙男女騎著馬在山上，看來是對方仗義相助，不過對方還未自我介紹便策騎離去。







通過山道是便譚姆路村，這裡有加強防禦力的指環出售，聽說出村往南行有個迷路森林，那只有草原之民在才懂得通過，而北方就是邊境，不過要靠飛行才能前往。

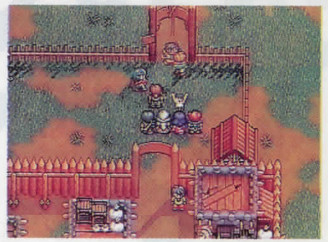
要由北邊出口離開時會見到尼高到來，他告知北方有座米茲（マイト）塔，內裡住著他認識的同名發明家，由於要到邊境需要乘飛行船，因此可找



他商談，然後由尼高帶著亞利斯和拿魯出發，其他同伴則留在村內。

往東北出村進入米茲塔（圖17），在二樓有四個通道，各有一個記號，先調查A點的告示得知要依土星、星星、太陽及月亮的次序走才能往上層，由B點乘升降機往上層，在這裡有很多渠道，內裡才有敵人，其中戴帽子的小丑只有用亞利斯的特技才能收拾，其他的敵人讓尼高來料理。

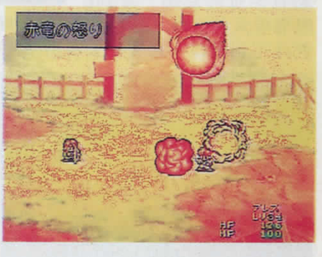
C點有補滿MP的白銀之光，到四樓D點有加防禦及防魔力的指環，E點得一千元，F點有亞利斯用的劍，進（14）到G點找到米茲博士，尼高代亞利斯說明後者只欠黑龍便能成為龍之主，然後需要前往邊境救一位少女，米茲很爽快便答應，但表示製造非一時三刻便能完成，趁這段時間先回譚姆路村與同伴會合去找黑龍。





回村後向酒吧的同伴報告喜訊，積茜嘉便說希望不會像施艾萊的氣球那樣不濟，拿素說此飛行船能自由操控，這時拿素才會回來會合，跟著一起出發找黑龍。到村北方出口會看見剛才在山道相助的男女，見他們將一男子吊在木架上想動刑，亞利斯見義勇為將該男子放走，但該男女卻責怪亞利斯為何破壞他們的好事，男的叫添姆遜（タムジン），女的叫庇莉亞（ピリア），原來被救的男子是滋擾草原居民的壞蛋，然後說亞利斯竟幫壞蛋，認為亞利斯是同黨。

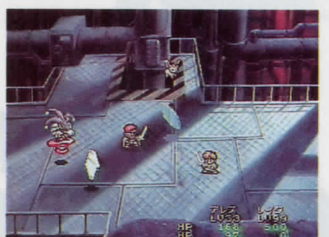
這時庇莉亞認出己方曾在山道與魔族對抗，估計剛才是場誤會，不過添姆遜說非試一下對方的實力不可，用兩招「赤龍の怒り」就能戰勝，落敗的添姆遜亦甘拜下風，讚亞利斯有資格被稱為戰士，庇莉亞卻想幫添姆遜輸



得有體面些，說要不是後者策騎三天三夜趕路才不會敗。

原來兩人也是為了找歌姬才旅行，拿魯便告己方的旅行目的，添姆遜聽罷便贈上一件黑龍首飾，說那是草原之民世代相傳給有勇氣者之物，能帶來好運，並祝己方早日找到露娜，亞利斯說該首飾太重要不便收下，添姆遜卻託詞有事走了。

姆遜離去後，眾人才想到對方既然有黑龍首飾，想必也知如何找



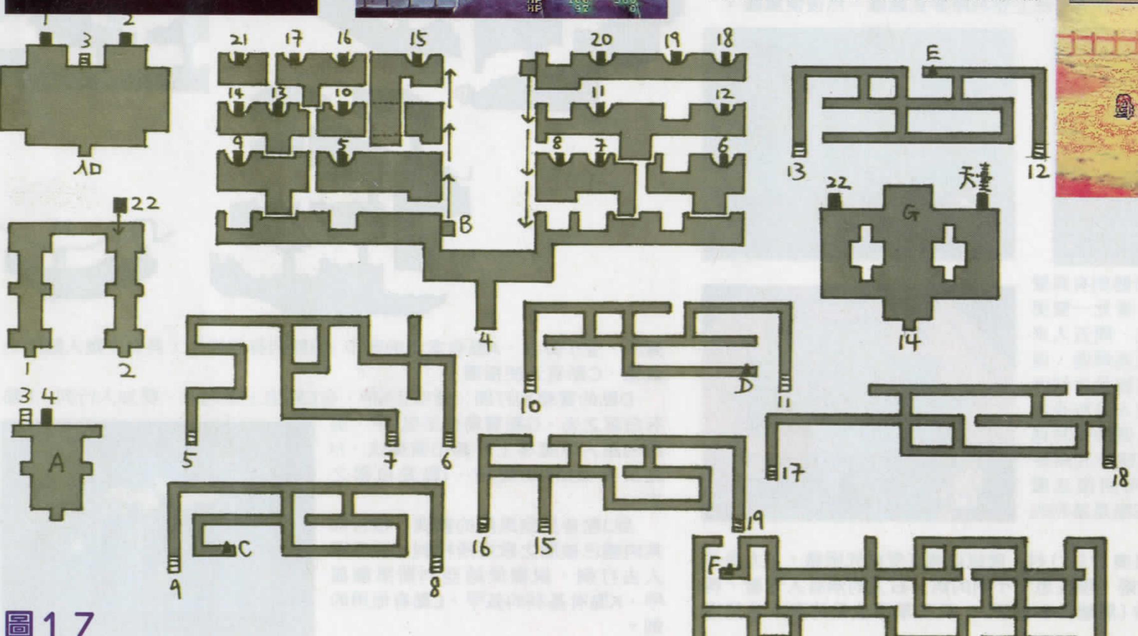


圖17



牠，決定往草原找他們查問。出村往東南進入迷路森林（圖18），這裡的敵人體力甚高，A點是個廣場，小心猿人的投石，傷一人達八十體力。

B點得白銀之光，C點有加移動距離的飾物，D點有美雅的髮飾。走到E點發現天色已暗，遂建議回A點廣場休息，拿素說由於這裡有魔法封印令他們找不到出口，希望明天有辦法。晚上亞利斯夢見露娜，然後便驚醒。



醒來已是早上，亞利斯聽到有異聲傳來，於是喚醒其他人，看見一雙男女到來，對方是草原之民，問五人來做什麼，亞利斯回答欲見添姆遜，這時，對方發現亞利斯持有族長添姆遜的黑龍首飾，知道眼前的人是族長的朋友，於是便答應為五人開啟森林通道，再到E點，該對男女便唸咒解除魔法。積茜嘉有LV.35可用復活魔法，F點得拿素的手鐲，G點是基利的盾。



出了迷路森林南行到派奧（パオ）村，聽說這裡正受病咒困擾，上方是長老的家，他的孫女也是歌姬，現在患了不明的病。右上的洞有人守著，得知那是通往聖地黑龍之砦（黑龍のトリデ），只有草原族長的家人才能進入。

右下方的大帳幕就是添姆遜的家，對方見亞利斯蒞臨也很高興，己方便問草原之民與黑龍有何關係，對方只知世代都有義務守護該聖地，跟著反問己方知否闇之歌姬的事，說著會聽到其歌聲，不但難聽，而且具有很強的咒語能量，令積茜嘉與美雅中咒病倒，基利與拿素大是緊張。

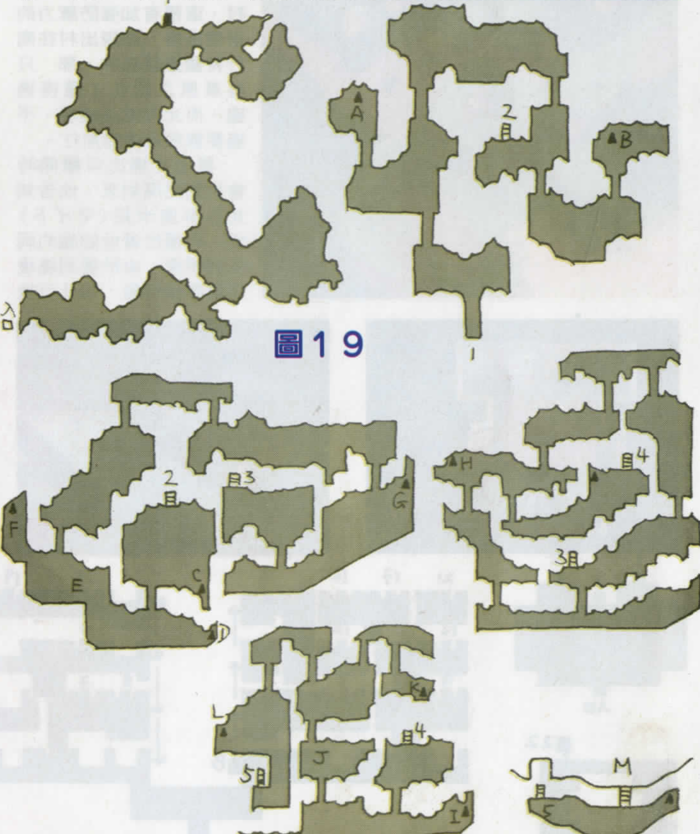




添姆遜說庇莉亞已去查探闇之歌姬的所在地，說罷後者剛好回來，獲知闇之歌姬就在黑龍之砦內，而她亦不幸中咒病倒，衝動的添姆遜便像箭一樣衝出帳幕外。庇莉亞說只有添姆遜一人必然不敵，請亞利斯找長老告知添姆遜有危險。找長老獲他的批準亞利斯三人進基地去（圖19）。



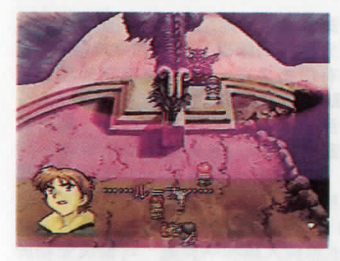
這裡的獸人當噴氣時表示使用強招，可傷一人六十體力。魔導士用火魔法，並不算強，A點有拿素的頭巾，B點則有他的弓，具有令敵人睡眠的效果，C點有天使指環。

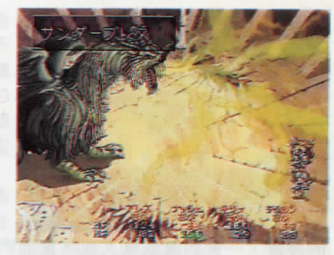


D點的寶箱別打開，會吸走MP，在E點追上添姆遜，便加入行列。F點有白銀之光。G點寶箱也是吸MP，這裡的敵人除魔導士外都怕雷魔法，H點又有吸MP的寶箱，I點是白銀之光。

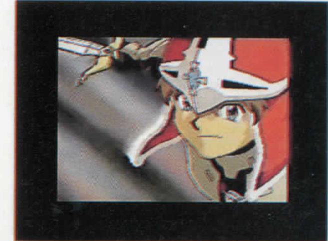
到J點會見到黑龍的靈魂，牠告知其肉體已被闇之歌姬所控制，要靠眾人去打倒，說罷便給亞利斯黑龍盔甲，K點有基利的盔甲，L點有他用的劍。



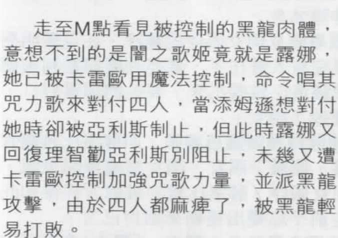








走至M點看見被控制的黑龍肉體，意想不到的是闇之歌姬竟就是露娜，她已被卡雷歐用魔法控制，命令唱其咒力歌來對付四人，當添姆遜想對付她時卻被亞利斯制止，但此時露娜又回復理智勸亞利斯別阻止，未幾又遭卡雷歐控制加強咒歌力量，並派黑龍攻擊，由於四人都麻痺了，被黑龍輕易打敗。



















在大劣勢之下亞利斯吹起笛聲，其悅耳及熟悉的音調令露娜終於回復清醒，想回到亞利斯那方卻被卡雷歐擒下以魔法令她睡倒。接著亞利斯的四件龍裝備力量完全發揮，令他終於成為真正的龍之主，然後再與黑龍作戰，亞利斯與基利先加兩次攻擊力後用特技攻擊，拿素與添姆遜負責用道具補體力，要小心黑龍的雷魔法能傷全員，擊傷一範圍的人。



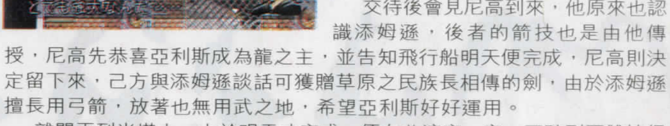
己方戰勝後，身為魔法皇帝的卡雷歐對亞利斯真的成為龍之主自然不會高興，於是再次催眠露娜，令她再變黑龍出來乘牠離去，離去前卡雷歐説有膽便到邊境的機械城去救露娜，己方只有目送著黑龍飛走。





離開黑龍之砦後，添姆遜先回帳幕看愛侶庇莉亞，她與積茜嘉及美雅以致所有病倒的人均己康復，原本還準備為四人打氣，己方便告知剛才的經歷。

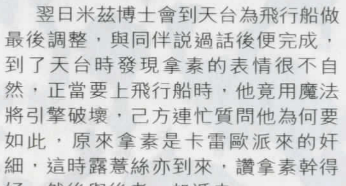
交待後會見尼高到來，他原來也認識添姆遜，後者的箭技也是由他傳授，尼高先恭喜亞利斯成為龍之主，並告知飛行船明天便完成，尼高則決定留下來，己方與添姆遜談話可獲贈草原之民族長相傳的劍，由於添姆遜擅長用弓箭，放著也無用武之地，希望亞利斯好好運用。

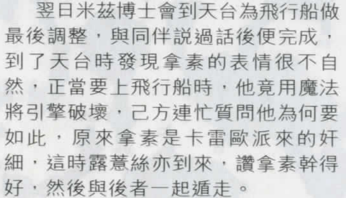


離開再到米塔去，由於明天才完成，便在此渡宿一宵，可聽到兩雙情侶的對話，基利與積茜嘉仍是吵架告終，拿素則以卡雷歐太強為理由，希望美雅別參與，美雅卻説身為下任魔法公會當主決不能退縮，相較之下拿素覺得自己太懦弱。



翌日米茲博士會到天台為飛行船做最後調整，與同伴説過話後便完成，到了天台時發現拿素的表情很不自然，正當要上飛行船時，他竟用魔法將引擎破壞，己方連忙質問他為何要如此，原來拿素是卡雷歐派來的奸細，這時露薏絲亦到來，讚拿素幹得好，然後與後者一起遁走。



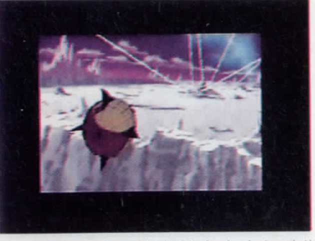




米茲檢查飛行船後説引擎已不能修理，除非找到代用品，便想施艾萊的氣球也有個引擎，或許用得著。用白龍之翼飛回伊洛古村找施艾萊，他告知其製造的引擎應該接近米茲的水準，基利便提醒氣球現存放在列圖亞鎮盜賊市場內，到那裡要花三萬元才能購得。

帶氣球引擎去找米茲，他便拿去安裝，又見尼高來問發生什麼事，告訴其發展後便又留在研究室等米茲完工，美雅對於拿素的行動仍然不敢相信，認為他必有苦衷，基利則大罵拿素沒良心，令美雅哭起來。







與眾人談話後米茲會來告知改裝成功，立刻啟程前往邊境的機械城上空，卻發現有結界保護，只好在外圍降落，由地下通道進入。

往東走進泰羅（タロン）礦山，這裡是魔族的根據地，幸好他們還以為四人是新礦工而未有阻欄，這裡有針筒木牌的是醫療處，可免費補體力，其右邊可以進入防坑內（圖20）。









圖20

這裡相當巨大，A點有白銀之光，敵人的防禦力都很高，要靠美雅的魔法收拾，B點有加強防禦力的指環，到C點會遇見魔族礦工的求救聲，便退到C點救出被岩石壓住的礦工，但其他人發現己方是人類而作出攻擊。

收拾敵人後便繼續前進，他們走後菲舒雅會現身，她想不到亞利斯等人具有不分種族的胸襟，對他們大為佩服。E點有白銀之光，F點得積茜嘉的護臂，G點是美雅的袍，H點有加強防禦力及防魔力的首飾，I點有防石化、魔封及混亂的指環，J點是積茜嘉的頭冠。



在K點發現很多魔族的墓塚，全都是勞役致死，眾人對卡雷歐的恨意又增加一分。到L點竟發現有一座雅露迪娜的神像，一旁的魔族族人說其實他們也想與人類和平共處，可惜現受制於卡雷歐，說完便走了。己方可用女神像休息。

四人前進至M點發現一片漆黑，跟著聽見兩女同伴的驚呼，在洞變明亮後發現她倆已遭薛洛比雅所擒，說現在有人質在手，要亞利斯與基利來個自相殘殺，兩人假裝戰鬥了三個回被薛洛比雅看出來，要他們認真對打，基利自然不肯，薛比雅忙威脅不做便殺了兩女。

想不到基利仍不屈服，還說早就想除掉積茜嘉這婆娘，叫薛洛比雅儘管下手好了，後者想不到事情如此發展，便蔽下兩女，兩女趁機掙開束綁，原來一切都是基利的計謀，然後接回女同伴，薛洛比雅亦被對方弄得如此複雜的感情搞胡塗，只好離去，臨走前不忘變出怪物來對付己方。

那是一個黑色氣球，「眼光」攻擊能傷全員各八十體力，「霧玉」會封咒，因此剛才在I點取得的指環最好給積茜嘉戴上，否則要三個回合才能解除，亞利斯加兩次攻擊力用「劍舞」可傷四百二十體力，基利也能傷對方三百九十體力。



戰勝後基利卻又和積茜嘉因剛才的事吵架，美雅則取笑他倆在耍花槍。走出礦坑便是魔法結界內。往東有個綠色像蛋的東西，那是魔環之村凱迪（ガディン），走進去發現很多在繭內的魔族生物，亦看見剛才的族人，他站在雅露迪娜神像前，原來是菲舒雅所僑裝，說願意教四人進入機械城路易特（ルイド）的方法，在正門左邊有一道隱藏的門，只要說出暗號便能開啟。



積茜嘉問為何幫他們，菲舒雅說魔族必須借助雅露迪娜女神的力量令這　回復翠綠，令魔族也有良好的生活條件，並非像世界般陷於危難，跟著由亞利斯便要決定相信與否。

表示相信菲舒雅的話後，對方會告知機械城暗門的暗號是「綠之大地」，說罷她便會離去。



憑暗號潛入機械城內（圖21），這裡的敵人會用瞬間移動，A點有白銀之光，持杖的敵人以亞利斯的「閃光斬」便可一招收拾。B點有幸運指環，鏡及士只般的敵人可用美雅的「インフェルノ」魔法對付。

C點有積茜嘉用的杖，D點是美雅的護臂，E點得白龍之光，F點的「三連指環（リング）」可防任何不良狀態。走到G點遇見名叫巴坦力（バタネン）的博士，城中所有魔導機動兵器都是由他製造，跟著更命令拿素出來對付己方。



拿素穿上了一具怪模怪樣的魔導裝甲，得意洋洋地說憑它令自已增強了好幾倍的魔法力，又說如肯投降魔法皇帝會留住四人的性命，己方當然不會屈服，結果美雅以外的三人被強雷擊中倒下，始終拿素是喜歡美雅，也叫她投降，卻換來對方一記耳光，說自己最不會出賣同伴，又說只喜歡以前的拿素，終於令後者回心轉意。

想不到巴坦力還有後著，原來魔導裝

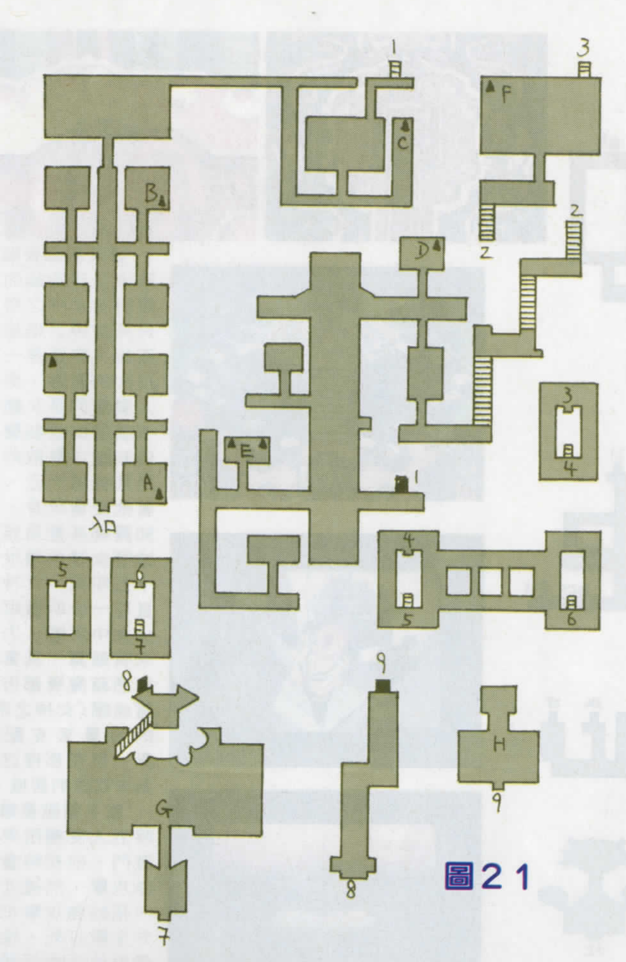


圖21



甲還能用遙控器操作，拿素真是身不由己，只好求己方幫助他，裝甲的雷擊能傷全員各八十體力，如全身帶電則會用更強的攻擊，能傷全員各一百二十體力，最好第一回合使用積茜嘉的「加護の祈り」，然後加上一貫的戰鬥方式，戰勝有三萬經驗值。

巴坦力眼見裝甲被破壞後便說只好提早啟動機械城，然後一溜煙地逃跑。拿素醒來後真是不知如何面對眾人，不過其他人都原諒他，讓他重新加入。拿素告知此機械城快將完成，眾人都奇怪拿素為何這樣說，對方說稍後才解釋，叫四人先往起動室去。



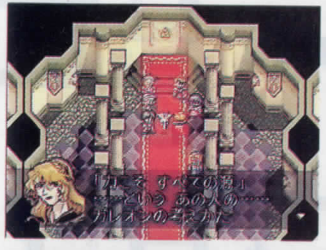
在H點見卡雷歐與巴坦力，亞利斯問他露娜在哪裡，卡雷歐回答她現在進了夢鄉，遲些讓五人看露娜的本來面目，跟著巴坦力會啟動機械城，原來中央部份是個機動要塞，眾人只有目送其遠去，決定乘飛行船追踪。

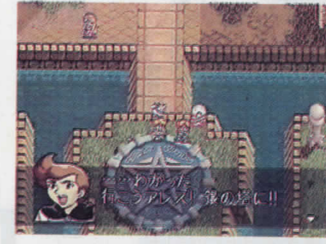




由正門離開經機械城沿車痕直接走回飛行船，沿著車痕在沙漠追上目標，但因其結界而無法靠近，美雅從機械城移動方向估計它朝女神塔前進，於是決定先一步駛回魔法都市溫爾再想對付機械城的方法。

到了大殿美雅向妮美莉亞報告狀況，後者聽罷便叫亞利斯立刻去找負責疏散都市居民的拿素來，然後在銀之塔門前集合，在都市下方的轉送泉找到拿素，與他一同回公會大殿左邊的銀之塔門前，其他人亦在，由美雅開門進入傳送到一個控制室，那裡有巨大螢幕看見機械城逼近，使用都市擋著其去路。

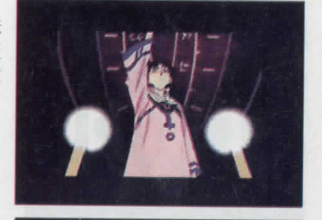






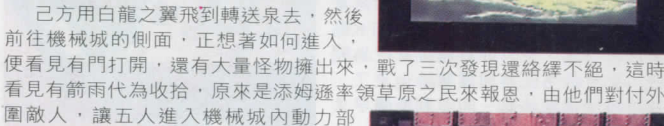


當機械城停止，便準備以大砲向魔法都市發射，美雅忙用魔法力張起結界兼反擊，結果來個兩敗俱傷，機械城頂部被擊毀，但魔法都市亦落到地上。

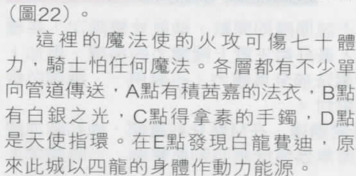




己方用白龍之翼飛到轉送泉去，然後前往機械城的側面，正想著如何進入，

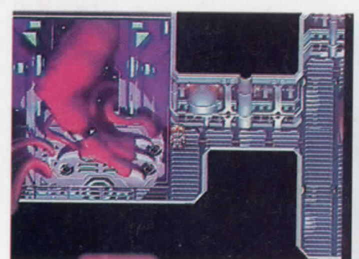


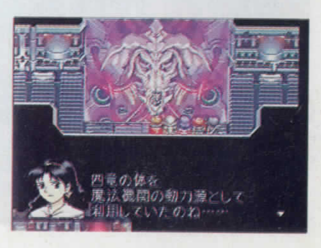
便看見有門打開，還有大量怪物擁出來，戰了三次發現還絡繹不絕，這時看見有箭雨代為收拾，原來是添姆遜率領草原之民來報恩，由他們對付外圍敵人，讓五人進入機械城內動力部(圖22)。



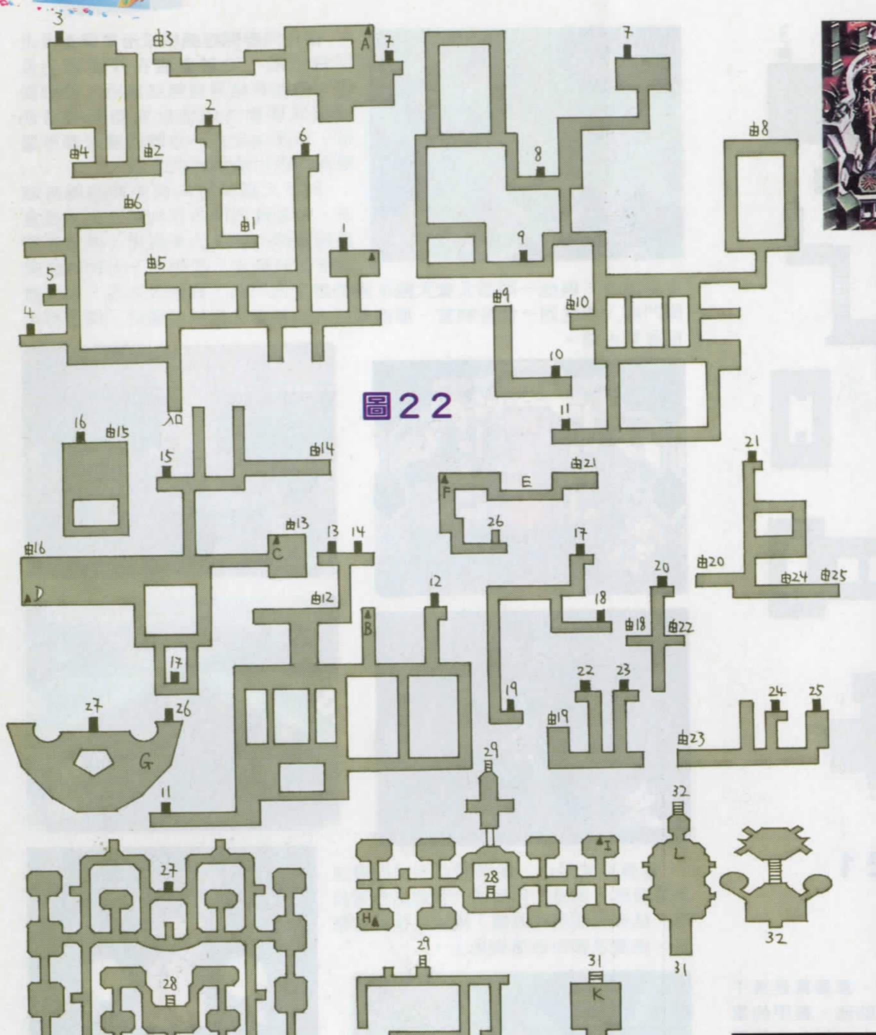
這裡的魔法使的火攻可傷七十體力，騎士怕任何魔法。各層都有不少單向管道傳送，A點有積茜嘉的法衣，B點有白銀之光，C點得拿素的手鐲，D點是天使指環。在E點發現白龍費迪，原來此城以四龍的身體作動力能源。



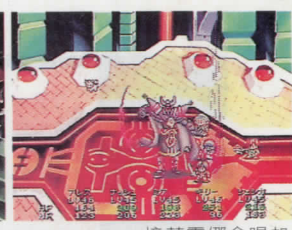














接著露娜會唱起歌來喚起四龍的力量射向女神之塔，只見女神之塔拔地而起，竟然是一座巨大的宮殿，更令人震驚的是又聽到卡雷歐的説話聲，告知剛才擊敗的只是其傀儡而己，跟著他便會現身，告知露娜其實是雅露迪娜女神的轉世，十五年來，女神一直在一位叫露娜的少女中沉睡，力量未有顯露，其實她能憑藉魔導都市雅露迪娜(女神之塔)的力量來支配世界，現在那裡已成為卡雷歐的居城。





當卡雷歐要離開時五人便攔阻與他戰鬥，他初時會不作攻擊，然後才用一招超強攻擊把己方全數打死，接著帶對他千依百順的雅露迪娜到魔導都市去。



剩下拿魯看見五人的屍體不知如何是好，説還要他們去救露娜，這時從牠身上發出強烈的光芒……而亞利斯會聽到女子的聲音説他還不能死去，果為有很多事仍要他解決，然後便甦醒過來。

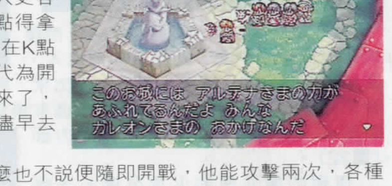
亞利斯發現自己在積苦嘉的家，拿魯説白龍之翼所發出的光芒令眾人復活，亞利斯已昏迷了三天，説積苦嘉與美雅在樓下，但不知基利和拿素到了哪裡。

到一樓米諾提督的事務室找到兩女，她們己到構想如何營救露娜，叫亞利斯去找另外兩位男同伴回來，出公館後可先到拿武士的商店免費取道具，自然盡量購入可補MP的星屑之光。

跟著往右下方碼頭酒吧，找到基利與拿素，他們都變得意志消沉，基利認為自己只是一位盜賊，力量太微薄，拿素則認為自已的魔法力與卡雷歐相比實在差天共地，如何能對抗。

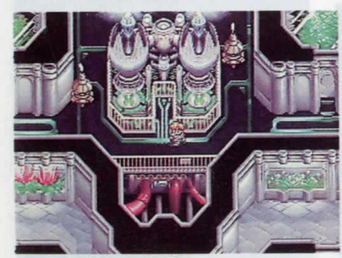
回到公館告訴美雅和積苦嘉那兩個傢伙的説話，她們會要亞利斯帶她們去見兩個渾蛋，美雅説不會勉強拿素同行，但如他一起會令她多增加安全感，拿素便振作起來，基利亦受不了積苦嘉的激將法再加盟。

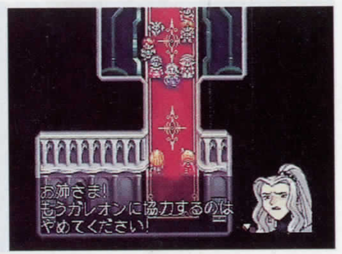
F點是基利的盾，G點發現是個空中庭園，中央的水池可以回復力量。跟著便進入居住部，這裡的敵人更容易應付，H點有基利的頭盔，I點得拿素的頭巾，J點是美雅的髮飾，在K點發現打不開，幸好菲舒雅現身代為開啟，卻見薛洛比雅與露薏絲也來了，菲舒雅便擋其姊妹，叫亞利斯儘早去打倒卡雷歐救回露娜。



到L點找到卡雷歐，對方什麼也不説便隨即開戰，他能攻擊兩次，各種魔法能傷全員各一百體力，己方的人最好都先戴上補體力的指環，再加上積苦嘉的「加護の祈り」及每回合用魔法補全員體力，也要用一、兩個白銀龍之光補魔法力，其餘照以往戰法對付。

無驚無險的戰勝卡雷歐後上方打開通道，在M點見到露娜，她初時亦認出亞利斯，但未幾卻變了衣裝，更面無表情地將亞利斯擊倒，一時間眾人都不明白發生什麼事。









集齊人馬後會見到尼高到來，他説卡雷歐獲得女神的力量後，其實力已是一時無倆，問五人可還有勇氣面對，自然回答充滿信心，因為要救露娜，尼高便說會無限量支持，這時拿魯會提醒亞利斯到拿武士的店購物。

購物後再找尼高，他會使用白龍之翼帶亞利斯等人到戴因之墓前，告知有關十五年前的事，當年女神雅露迪娜面臨失控邊緣，戴因便想到讓四龍的力量讓祂轉生成為人類，為此事曾與卡雷歐發生過爭拗，後者認為世界是不能沒有神，可是最終戴因還是做了，而該轉生的女嬰就是露娜。







尼高説畢，拿魯會問為何對方知道此事，當然眼前的尼高其實就是戴因本人，尼高說當時做了那件事後，認為戴因已算死去，所以便隱姓埋名，唯一後悔是當年沒有注意到卡雷歐的野心，他一直希望如神般地位，現只有靠亞利斯來開拓未來。

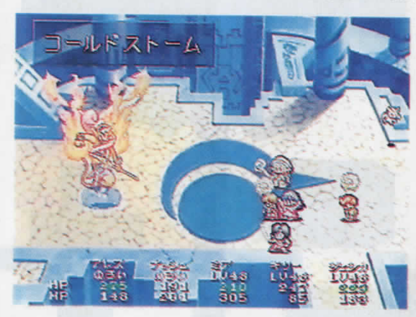
接著尼高便會叫亞利斯拔出墓前的劍，該劍代表著龍之主的守護者，要他想著露娜發揮力量拔出，這樣才能成為真正的龍之主。完成後便準備出發，拿素告知飛行船無法飛到魔導都市，美雅說以前的龍之主能乘龍飛翔，尼高便說他們也有，那就是拿魯，跟著讓拿魯會啟發內在力量而變成巨大的白龍，然後大夥兒便乘上出發。







在飛行中看見魔導都市的底部不斷吸收大地的力量，凡是掠過之處盡皆變成一片荒漠。到了魔導都市後拿魯便會變回原貌(圖23)，A點會封路，要打倒特定的敵人才能通行，B點是白銀之光，C點有積茜嘉的杖。亞利斯有LV.47能砍四次，D點有美雅用的杖，E點得拿素用的弓。



在F會見到露娜，不過從言行舉止看出並非其本人，實際是露薏絲假扮，會向己方咒施，己方卻未見不適，對方便說遲些便知，說完就會遁走。

中咒後在戰鬥中必會有兩人睡眠，G點有基利的盔甲，H點是美雅的袍，I點則有積茜嘉的法衣，在J點再遇到露薏絲，她會讓五人看與她戰鬥下場的占卜，己方自然不相信那些鬼把戲，然後與她戰鬥。

露薏絲怕冰系攻擊，她的火攻可傷全員達一百六十體力，攻一人傷一百八十甚至二百體力，還有一招必可擊斃一人，又會用咒語令一人不能行動，基本戰法與以前相同，有LV48就不難應付。戰勝後咒語亦會解除，在K點有女神像讓己方回復力量。



繼續便可前進入女神之塔(圖24)，這裡的敵人體力高，怕特技，要注意A點會瞬間轉移傳送到B點的房間，然後依玄關地板上顏色珠提示依次序踏白、紅、藍、黑才能解除中央的結界到(2)，接下來的連書房間也要依順序踏傳送點前進，踏錯了必須經房間中央的傳送點回(2)重來，只要參看地圖大家必能到(7)。

C點有基利的劍，D點得美雅的護腕，E點得拿素的衣服，F點得積茜嘉的護腕，在四個寶箱旁都有個按鈕，依次序踏，藍、黑、紅、白，才出現(12)的傳送點。

到上一層會有語言提示依次序踏，赤、黑、白、藍，按鈕，如此就有樓梯通往(13)，G點有女神像，可要好好利用。在H點起會有一種強勁的敵人，體形很巨大，平常會射死光，傷一直列的人，當牠雙手橫放時即表示用勁招，會先鎖定目標，然後跳過來將目標壓死，另外牠們防禦力高，特技與魔法對牠效果僅一般。

I點及J點則有電網，要靠一種如戰車般的敵人撞破，在這幾層的迷宮除了那種敵人外，其他敵人收拾後均不會再出現，不妨多來回到女神像處補充力量，K點的精靈護符令所有屬性的攻擊減半。L點的橋有時會收起，M點及N點有白銀之光。

做好準備後才上(23)，O點是女神轉生房間，在那裡會見到薛洛比，她會

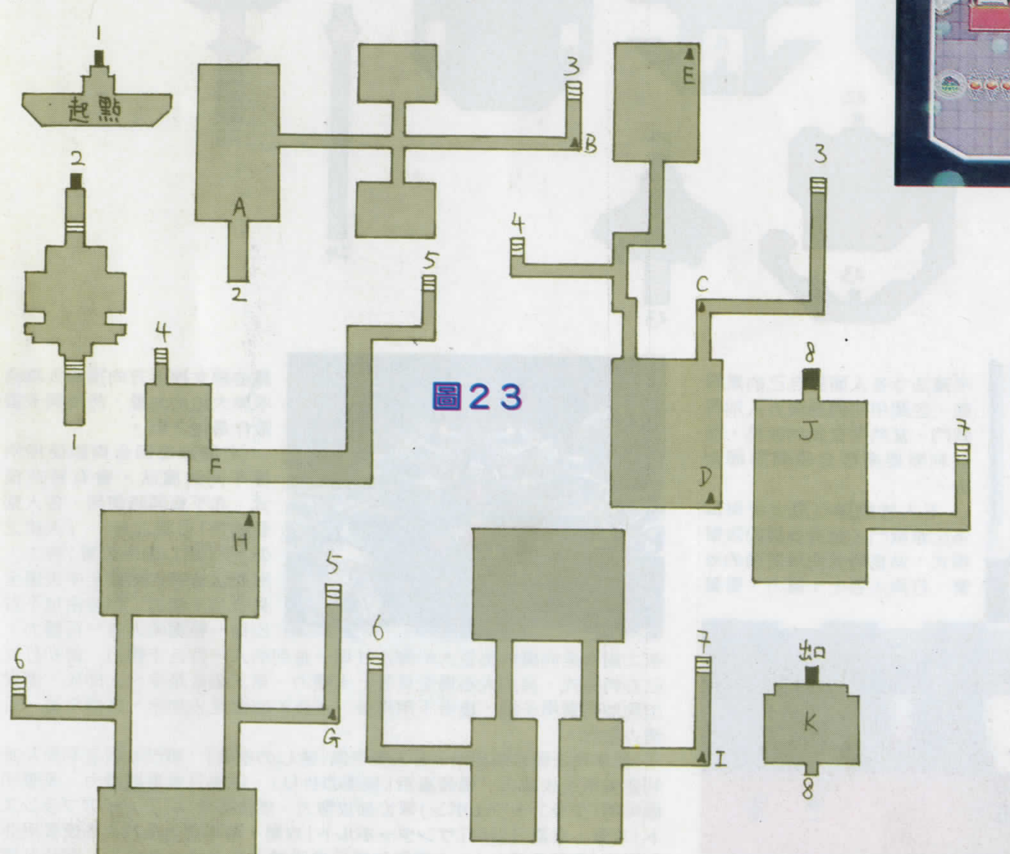


圖24

用魔法令各人面對自己的黑暗面，企圖用它們説服五人別再戰鬥，當然不會受到迷惑，而亞利斯要衝破必須朝露娜走去。

五人皆戰勝心魔後便與薛洛比雅戰鬥，她有多種的攻擊模式，站直時會使用普通的攻擊，打兩人各七十體力，彎著身會射出子彈傷一定範圍的人，有綠電時會使用雷魔法攻全員一百六十體力，雙手護頭則用傷一直列的人，兼會有逐步石化效果，幸好她不常用。

戰勝後薛洛比雅會自動消失，美雅看出對方其實深愛著卡雷歐，可惜用錯方法。補充好體力及魔法力後便走到P點，在那裡看見卡雷歐正命雅露迪娜女神上方的頂端去為他收集大地的力量，然後與卡雷歐作最後之戰。



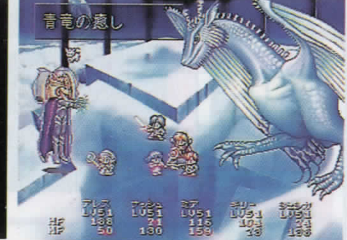
卡雷歐每回合均能使用兩種不同的魔法，會有特定模式，亦不會同時使用，各人都要攜帶「白銀之光」、「天使之淚」及「癒しの木の實」各二。風魔法會將人物捲至中央傷全員各八十體力，然後由地下冒出傷一範圍的人各一百體力。第二組合是向橫射出巨大的魔法柱傷一直列的人一百三十體力，當初打死己方的招式，另加大石傷全員各七十體力。第三組合是令一人即死，還變出兩個防禦用子機，後者不用理會。最後的組合是火加冰，各傷全員一百體力左右。

基本戰法與以前相同，各人要帶備「癒しの指環」，戰鬥初段亞利斯及基利要加兩次攻擊力，積茜嘉用「加護の祈り」，以後只負責補體力，美雅初段可用「グラントウェポン」幫忙加攻擊力，然後不斷以「ファイアブランスト」攻擊，拿素只管用「サンダーボルト」攻擊，若是體力消耗太多便要用亞利斯的「青龍の癒し」。卡雷歐到尾段會吸體力及普通攻擊兩次，那時可用美雅的「グラントシェル」加強防禦力。

經過長時間的戰鬥，終於將卡雷歐擊敗，亞利斯便想上樓梯去迎接露娜，但對方已成了女神，說不容許人類踏足聖城，更向亞利斯展開魔法攻擊，說如不立刻離開便消滅他，在亞利斯不知如何是好時，奄奄一息的卡雷歐說由於收集了大量魔法力，露娜已失去原來的記憶成為絕對的支配者，就是龍之主也沒有辦法，然後大笑著死去。

這時亞利斯決定冒生命危險，不畏雅露迪娜的攻擊，跟著女神說難道亞

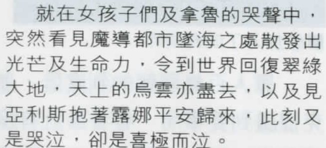




利斯也有戴因般的能耐，終於讓他走到女神面前，重覆當年戴因的做法，此刻她已記起了露娜的記憶，但她卻不能違抗本身的意旨，亞利斯便如戴因般以自己的魔法力去抵消，令露娜從回他的懷抱。

在下方的四人卻不知結果，只見魔法力逆流，而女神之塔亦開始崩潰，拿魯便變身成白龍送四人離開，到了一個安全的地方看著魔導都市墜進海中爆炸，他們想到兩人





未能逃過大難而極之悲傷。

就在女孩子們及拿魯的哭聲中，突然看見魔導都市墜海之處散發出光芒及生命力，令到世界回復翠綠大地，天上的烏雲亦盡去，以及見亞利斯抱著露娜平安歸來，此刻又是哭泣，卻是喜極而泣。

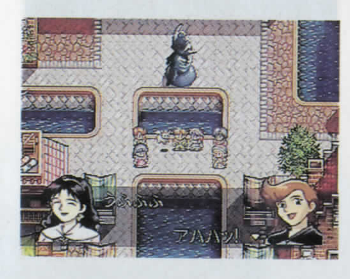
眾人回到美利皮亞市，拿素與美雅到黑玫瑰街占卜屋找妮美莉亞，



積苦嘉則硬拉基利到米諾公館，亞利斯與露娜先去找拿武士，可得到露娜的照片，另外還買到美雅及積苦嘉的性感照。

往黑玫瑰街得知美雅正式成為魔法公會新當主，拿素便說願意為她赴湯蹈火，美雅表示很喜歡對方，令拿素大喜過望，但美雅卻又補充也很喜歡







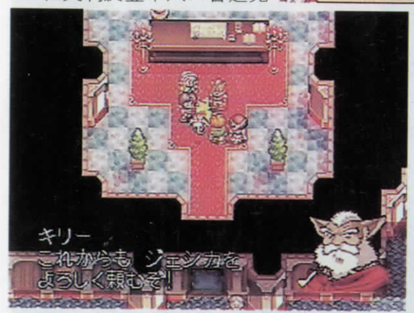




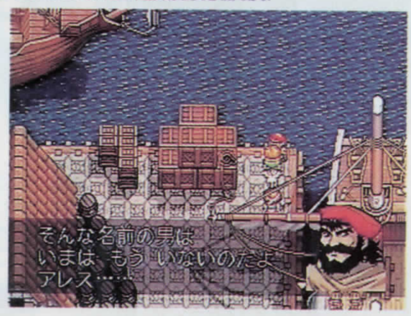
其他人，當堂令拿素苦起臉來。往米諾公館的事務室前見兩人在室外，原來米諾一直以來都不喜歡基利，令他不敢去見老人家，結果還是被積苦嘉硬拉他去，不過還是躲在亞利斯等人身後，被米諾大喝下才敢走出來，想不到對方拉他到積苦嘉身邊，說女兒今後交給他照顧，這才放下心頭大石。



在美利皮亞市入口會遇見



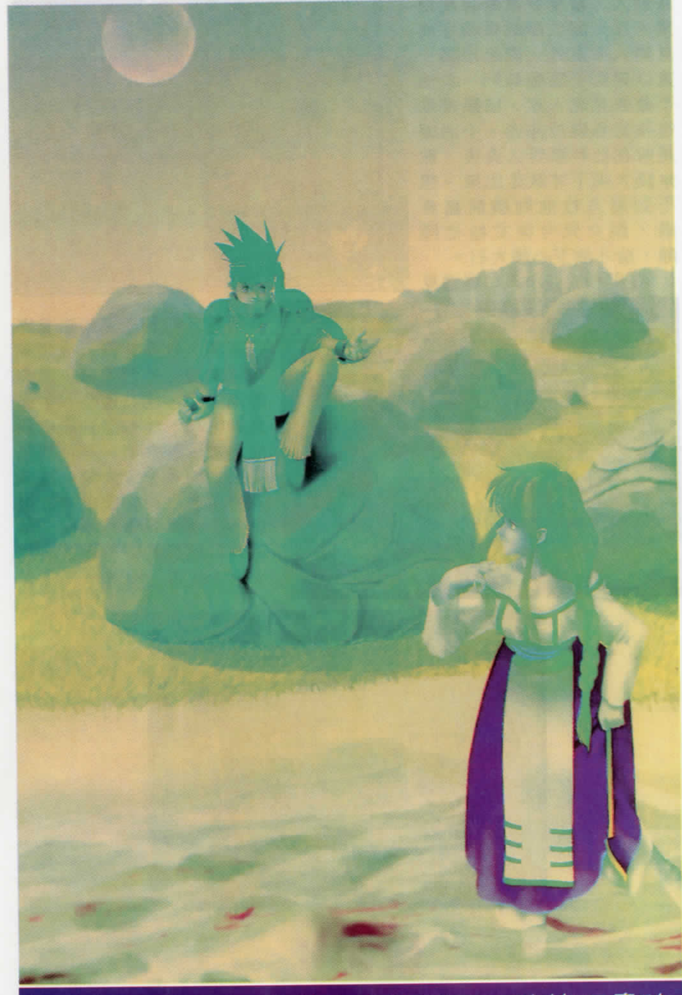
菲舒雅，亞利斯見她無恙亦很高興，她多謝兩人後說未來就掌握在他們手中，說完便消失了。往右邊碼頭去會見到尼高，他對亞利斯仍稱他為戴因甚介懷，表示那已是過去的事，今後要以勇氣去開創自己新的歷史，然後說自己還會繼續其旅程，希望有日與亞利斯再會，而故事亦在此告一段落。



後記：

《LUNAR》對我而言真是非常有深刻的印象，因為那是筆者踏足遊戲攻略寫作的第一道台階，當初也是膽粗粗地作嘗試，那時亦只是半職業，想不到如今已成了筆者生命主流，最意想不到的是今番再寫此攻略，已非當日所連載的地方，自問下了很多心血地去幹，結果如此實在此料不及，但如今重寫《LUNAR》，彷彿是意味一切重新開始，希望各位仍然支持。





收集仲魔升 LEVEL 吧

ARC THE LAD II

文：天草四郎 時貞

製造商：SCE
發售日：發售中
售價：5800 日圓
記憶：2 BLOCK
容量：CD-ROM

PS RPG MEM

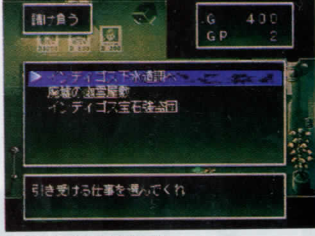
上文提要：當艾洛克接到了一件機場事件後，結識到懂得操控怪物的麗莎，她不但與艾洛克結伴同行，而且還與艾洛克一同找尋身世；在一次危急的關頭中，受到安歌手珊蒂的幫助而脫離險境，之後……

第四章——成為一個真正的賞金獵人

艾洛克與麗莎回到修的家中時，修已在家中等候兩人；他知道了那一個秘密組織的事，亦希望與兩人一同調查，所以修（シュウ）亦加入了成為同伴。

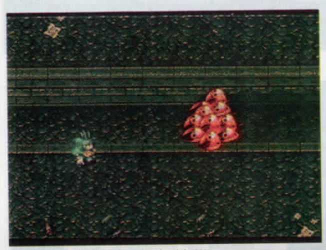


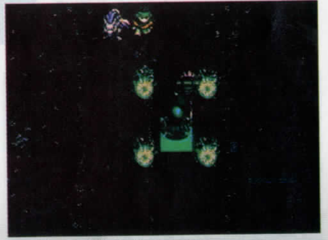
■修加入了成為同伴



■委事所的新任務

眾人百無聊賴的到處逛，並且採購了一些裝備及道具；艾洛克提議到委事所，看看最近有沒有一些奇怪的事情來給他偵破，順便賺一賺錢來幫補一下。到達了委事所，與掌櫃傾談間，得知一共有三件事件可以接手調查，就是調查印第哥斯的地下水道、廢墟的幽靈屋敷及印第哥斯寶石強盜團，於是艾洛克決定接手調查印第哥斯的地下水道。當走到了鎮的左上方，在坑渠蓋上調查，就可以進入地下水道；在進入了後，艾洛克發現了水道中被一堆史奈姆堆塞着，導至水不能通過；在艾洛克第人行近，那一大堆史奈姆立即向他們進攻，但不過以它們如斯渺少的實力，當然敵不過艾洛克，把它們全數擊敗後，終於把水道中的迷團解開了，於是艾洛克除了回到委事所取報酬外，還接了調查廢墟的幽


■地下水道中的史萊姆


■幽靈屋敷中的 BOSS




■尋找小狗的踪影



■其中一名通緝犯（地下水道）

靈屋敷的事件，除了知道於廢墟中有一名小孩在徘徊及可能與鬼魂有關之外，並沒有其他的資料，不過就算艾洛克所得到的資料不足，還是要調查下去的，就這樣艾洛克到達了廢墟中的廢屋，在一進入屋內，艾洛克依稀看到了一隻怪物，但它很快就消失了，於是一行人向二樓進發，在上二樓之前，聽到了一些怪聲音在說：「利用生命換取重生吧！」於是艾洛克便往上一層探個究竟；在二樓沒有太大的異樣，但看真一些，原來在某一角落處，看到了一名小孩，於是艾洛克上前問他，是否在附近到處嚇人，他竟然說：「是呀！嚇人之後逃跑是一件十分過癮的事呀！」於是艾洛克便答：「噢！算了吧！」，但艾洛克回頭再問：「那麼在你身後的骷髏又是否你製造出來的？」這時小孩只是支吾以對，然後那一隻骷髏走了出來，並且於下方走了一隻火怪出來，還與骷髏合為一體，它說要教訓一下艾洛克，於是戰鬥便展開，除了要對付那一隻紅色骷髏外，還有四隻火怪要對付的，打法當然是先打敗四隻火怪，才圍攻那隻紅色的骷髏；將骷髏打敗後，小孩會十分多謝艾洛克助他解放了靈魂，而他對之前的事完全不知，包括他自己死了（？），之後他便隨着光芒而離去，此事件亦告一段落。當回到委事所，在收取了酬金後，艾洛克又接了一件新的案件來調查，就是巴斯君的小狗搜索事件，但由於所得的情佈有限，掌櫃提議艾洛克在日間到酒吧門前尋找巴斯先生詳


■為救小狗而激戰


■酒吧中與 BOSS 修道僧戰鬥

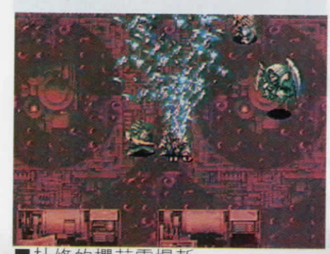
談，於是艾洛克便準備等到明天到酒吧走一趟，不過是到地下水道升一升 LEVEL，當戰鬥了幾場，遇到了一名通緝犯（シャムス），真是幸運了！將這一隻很弱的喪屍打敗後，便回到修的家中休息。在早上，於酒吧的門外站着一名戴眼鏡的男人，他就是巴斯先生了，和他談話後已知道艾洛克是助他尋回小狗的賞金獵

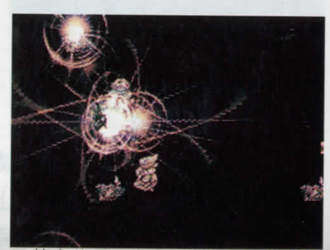


■艾古潛入洗腦室


■波哥的特殊攻擊大部分都是攻擊輔助系

人，然後他會拿出一張小狗的照片給艾洛克看，而且他說小狗應該在此鎮之中；艾洛克在鎮中不停尋找，但始終不見小狗的踪影，於是艾洛克唯有再次進入地下水道內；終於在水道內看見了小狗了，當艾洛克準備將牠帶走時，突然間有一些喪屍出現，若之前升了一定 LEVEL 的話，應該不會太難打的；將它們打倒了後，麗莎便將小狗抱起，準備交回牠的主人。出了地下水道之後回到酒吧的門口，巴斯已經不在了，但有一名小朋友站在門口，艾洛克上前和他談話，原來他是巴斯的弟弟，他說哥哥有急事到了外國，艾洛克可否繼續照顧小狗，於是艾洛克便表示明白(わかった)，然後小孩交給艾洛克四個狗食物，之後他便離開了，艾洛克唯有回到委事所接另外一單工作。當回到委事所，清算了賬單之後，艾洛克便接手印第哥斯寶石強盜團的案件；回到了修的家中休息後，在半夜的時份，各人向酒場進發；麗莎有一種奇怪的感覺，突然間，有一人在酒吧中的台上出現，他是怪物與人類合體的新種人類，受了BOSS的命令，要捉拿麗莎及艾洛克兩人，當然艾洛克們不會束手就範，戰鬥終於展開了，首先將其他的小各色幹掉，然後眾人集中力量向那一名貌似和尚的人進攻，而麗莎則準備隨時作回復的工作；在將他打敗後，他透露若艾洛克想救回珊蒂的話，就到保奧迪亞斯鎮（プロディアス）的女神像會場處，然後他便死了。於是艾洛克決定到女神像的會場救回珊蒂。在加魯亞奴的房間，加魯亞奴拿着聽筒，知道艾洛克已向


■杜修的櫻花雷爆斬


■艾古的 GALE FLASH



着保奧迪亞斯鎮進發，而他亦開始他的陰謀，準備向保奧迪亞斯鎮出發。

在羅馬尼亞秘密研究所，艾古、波哥及杜修已潛入，他們已得知在這裏正在執行一項秘密的研究，於是三人便想進內阻止；一進入洗腦研究室，一名博士向艾古說：「太遲了，艾古，計劃部隊已向阿路蒂亞國的保奧迪亞斯鎮出發，而我就是你的對



■印第哥斯寶石強盜團的通輯犯


■戰法是封着出口，不能被任何一位敵人逃走

手！」這時他變成了一隻怪物，而且還呼召一班怪物出來，其中還有一些喪屍，艾古道：「喪屍？」而那隻博士怪物答道：「不錯！這一些都是研究中的失敗品，他們都變成了喪屍；這一些都是亞特奴的壯大計劃。」艾古：「亞特奴？」博士：「對！他就是羅馬尼亞四將軍的其中一人，待我將你們收拾吧！」於是戰鬥終於展開，由於三人已達到了一定的LEVEL，這一場戰鬥只是初試牛刀而矣，單是櫻花雷爆斬及BURN GROUND它們都已經難以招架了！將它們打倒後，艾古便到處看看有甚麼的發現，在房的中間發現了一副裝置，但由於電力裝置已經終止，所以並沒有甚麼發現，不過在另一副裝置中，波哥發現了畫面中有一座女神像，艾古看後就知道了是位於保奧迪亞斯鎮的女神像，而且得



■改小狗的名字為瑪路吧



■這就是鍛治屋，好好地利用來提升 ITEMS 的 LEVEL

知女神像正準備舉行揭幕儀式，艾古決定向保奧迪亞斯鎮出發，希望找亞特奴算賬。

回到在印第哥斯的艾洛克處，由於在酒吧中戰鬥了一場，還是到修的家休息一下；次天早上，艾洛克到了印第哥斯寶石店，與店員交談後，他會要求艾洛克在此留待到夜晚，艾洛克當然答應（OK）；在半夜，店中有一道牆遭爆破，出現的人就是通輯犯的其中一名，名字叫杜古斯（ドクスソ），緊隨其後的有四名手下，他們都是一身裝甲，準備一次大型的寶石爆竊，此時，艾洛克出現，杜古十分驚訝，不用多說，戰鬥便立刻開始，這一場戰鬥最主要的是不可以讓任何的怪物離開，所以應將四人集中在



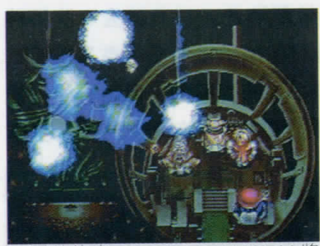
■取得慶典的邀請卡


■女神像發出一道令人四肢無力的光芒

右上方的出口處，絕不可以讓任何人離開；在戰鬥結束後，警察來到了，而此事亦宣告結束。回到了委事所，在清算了酬金後，已經沒有其他的事情可接手，而通輯犯方面，就只餘下兩名，其中一名的名字就叫艾古……

第五章——慶典的異變

三人向阿路蒂亞的首都保奧迪亞斯鎮進發，在艾洛克的帶領下，去到了艾洛克所住的房間，麗莎好奇的問艾洛克，為甚麼房中會有着那麼多的機械零件，艾洛克解釋因為他十分喜歡機械的，而且修有一部很他十分喜愛的飛行船，名字叫做飛炎，它正


■國基使出 THUNDER STORM 將女神像擊倒



■艾洛克窮追不捨


■差不多追到了艾古的飛船SILVER NOA

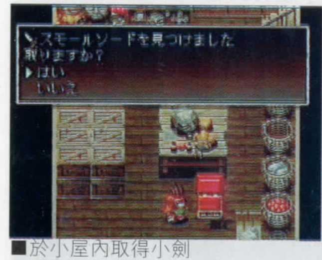

■飛炎乘受不了負荷，開始下墜了



■偉路瑪知道附近發生了墜機


■艾洛克在夢中回憶起於白色家中的往事

擺放於保奧迪亞斯的西面山丘上，此時麗莎提議到女神像的會場處救出珊蒂，但艾洛克說因為女神像仍在建設中，於是修便提議先到處收集一下情佈；就在這時小狗跑了出來，麗莎說不苔為牠起一個名字，叫做瑪路好不好，艾洛克認為這一個名字十分不錯（いいかな），於是亦決定將小狗的名字改為瑪路。在到處收集了不少情報，得知要進入女神像揭幕儀式的會場是需要有請柬的，另外有一間鍛治屋，在內可以給錢提升武器的LEVEL及鑑定道具的用途；當於街頭中的商店購買了一些新武器後，便可以到西方的飛炎放置場（ヒエソ置き場），不過筆者在此提一提大家，在換上新的武器時最好不要賣掉舊的武器，因為在往後的劇情中是有一個地方要以數樣道具來換一些強勁的道具的。在進入飛炎放置場，艾洛克在修理飛炎的人處取得式典的邀請卡，然後艾洛克到了式典會場，它是位於保奧迪亞斯鎮的下方；在場內，慶典已正式開始，加魯亞奴正在演說，他聲稱這一尊女神像就是代表阿路蒂亞與羅馬尼亞的友情象徵，就在這時，加魯亞奴看到艾洛克與麗莎已進入了會場，接着他便宣告揭幕儀式正式開始。突然間，艾洛克等人開始感到四肢無力，但天空上出現了一架飛船，這一隻就是SILVER NOA，在船上的艾古拜托國基使用魔法來轟毀女神像，令女神像發出的光芒消失，村民都紛紛走避，



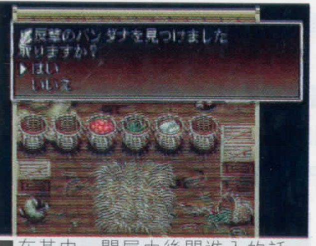
■於小屋內取得小劍



■小劍的左方有秘道取得長老之纏頭

而且高呼着：「艾古來了！」，此時麗莎向艾洛克說，希望一同走避一下，但艾洛克似乎對以往的事有所記憶了，他記起了以前曾屠殺他村中居民的飛行船，就和艾古所乘座的這一架一模一樣（筆者按：艾古這一架是銀色的，而殺害你村民的是亞特奴所乘那一架GEIST ガイスト是灰色的呀！），於是為了報仇，艾洛克便瘋了一樣，向飛炎放置所衝去，加魯亞奴亦得無功而回。

在SILVER NOA內的卓卡拉說，既然任務已經完成，還是逃走是為上策；艾洛克到達了飛炎放置場處，就問整船的那位朋友船已經修理得差不多……艾洛克即時跑上了飛炎；在船上艾洛克解釋，艾古可能就是燒毀他全村的人，況且艾古是賞金通輯犯中的頭號人物，所以艾洛克是不會放過捉拿他的好機會，他叫修準備好攻擊的武器，隨時向SILVER NOA開火；那邊廂，艾古已發現到在他們的後方，有一架飛船向他們推進，為免是敵人的襲擊，於是艾古便下令全速前進；在艾洛克這邊，修向艾洛克說機件已經負荷過重，叫他應將速度減慢，不過艾洛克此時已經像失去了理智一樣，甚麼話都聽不進耳了，良久，飛炎已負荷不住，往地下墜去。



■在其中一間屋由後門進入的話，可取得反擊之花布



■莉娜於遺跡中還未歸來

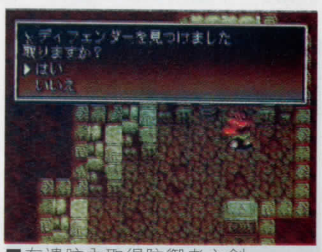
第六章——遺跡中的機械人捷珀

在偉路瑪研究所（ヴィルマー研究所）內，一名老伯感到了一陣強烈的震盪，不久，有一名村民跑了進來，嚷着有一架巨大的飛船墜下，老伯問他還有沒有生還者，他說有兩人被救起之後，兩人立刻到二樓觀看。

在白色家中，當時還是小孩的艾洛克，原來是對美莉露



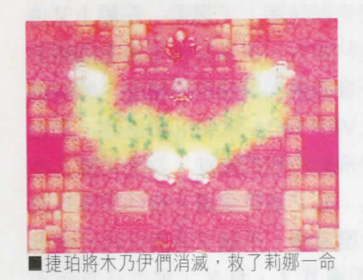
■合成屋內，要集齊數件道具才換一件武器或防具



■在遺跡內取得防禦者之劍

（ミリル）一直存有好感，而且亦被另一位遺人研究的小孩發現到，不過當時艾洛克還是不敢啟齒。

艾洛克終於醒來，麗莎一直在旁看着，她還説是有人救了他們的，艾洛克説他在夢看到了以前在村中被帶走後所住的地方，


■捷珀將木乃伊們消滅，救了莉娜一命



■莉娜向偉路瑪訴説被救時的經過

麗莎問他是否記起了全部的記憶了，他説只是間中就會想起；這時，老伯來到了，而且希望艾洛克倆能好好的休息，之後便到了下層，艾洛克決定到處找尋一下，看看有沒有修的踪影；而在研究所的下層看見了老伯，找他看看有沒有甚麼線索時，他説另外的一人（修），好像到了另一架飛船上，艾洛克只好到其他的地方找尋線索。在此村落的右方其中一間屋的門前，與一名女仕談



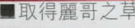
■捷珀教艾洛克去取得其中一件力量部分



■精靈之心是可以回復的

話，可得到五個狗飼料；進入屋內的下層，可在寶箱中取得小劍（スモールソード），而在寶箱的左方，可以穿過牆壁，在另一個寶箱中取得長老之纏頭（長老のはちまき）；取得寶箱後出來，向左方走到另一間屋，看到了一個寶箱，不過只是「眼看手勿動」，不過只要走出屋外，在屋後進入，就可以取得反擊之花




■取得麗哥之草



■取得小刀 +1

布（反擊のバソダナ）；在買了一些所需品後，回到了偉路瑪研究所，到了下層找偉路瑪老伯時，已經不見了他，於是只好進入作業室；在作業室內，艾洛克看到了愛船飛炎，此時偉路瑪在飛炎內步出，突然，一名村民在入口處跑進，並且説莉娜到了遺跡後尚未回來，偉路瑪一聽到了遺跡，就非常緊張，麗莎感到可能事態嚴重，所以提議艾洛克到遺跡，尋找麗娜的踪影。

在步出了烏托之村（ユドの村），找到了一間合成屋，在內裏若你擁有着數件特定的道具，是可以換一些強的武器或防具的。在合成屋的北方，找到了封印之遺跡；進內有兩個人，若打探一下情佈的話，得知小女孩莉娜在遺跡內，但這裏是有很多怪物的，所以令人非常擔心，艾洛克便飛快進入遺跡；在一進入了



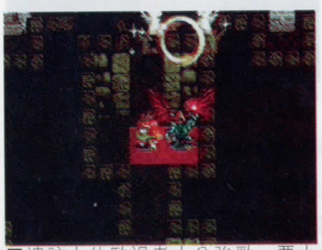
■取得回復果物



■取得魔法之蘋果

遺跡內，已有一群怪物招呼艾洛克，打敗牠們後往右方行，會取得防禦者之劍（ディフェンダー），往左方走下樓梯可到達B1；在此層中並沒有甚麼特別，於是往右方走下樓梯到達B2；在一到達了此層，不久便聽到一把小女孩的聲音，當艾洛克上前時，看到了一群木乃伊圍着一名小女孩，小女孩在驚慌地大叫，突然，在她身後的牆壁，有一個像機械人的東西射出了一束光線，四隻木乃伊即時消失了，於是艾洛克立刻上前看看那位可能是莉娜的女孩有沒有受傷，莉娜似乎沒有大礙，於是艾洛克便決定快快將莉娜帶回村中。

一進村內，莉娜高興地飛奔到偉路瑪的身邊，原來偉路瑪是莉娜的爺爺；偉路瑪十分感激艾洛克把莉娜救了回來，此時莉娜向爺爺叫嚷着，她提及在遺跡中是有一個機械人在危急的關頭救


■遺跡中的監視者十分強勁，要小心應付



■委事所的新任務

回她的，但不過這機械人是不能行走，偉路瑪正在疑惑之際，並且向艾洛克表示會盡快修理好飛炎，但他希望艾洛克為他再到遺跡走一趟，將那一個機械人掘出，艾洛克一口答應，而且還希望能夠找到失散了的修，於是兩人向着遺跡再次出發。到了B2時，艾洛克準備將機械人掘出，突然間，機械人作出了反應，並表示它是古代七勇者的護衛機神團長——捷珀（ヂークベック），當其時於完成了使命之後，一直長眠於此，艾洛克問它甚樣才可以把他救出，它表示要在此遺跡的底層，找力量部分（パ

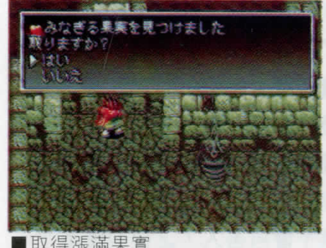


■捷珀的力量部分一共有二十件



■取得第一件力量部分

ワーユニック），之後它就一動不動了，艾洛克唯有與麗莎到迷宮的最底層尋找力量部分來掘出機械人捷珀，進入了B3時，有一團綠色的光，叫做精靈之心，這是可以回復的POINT；到達了B4，立刻會有一些怪物歡迎你，在把它們消滅後，在左方的寶箱中可取得麗哥之草（レコの草），右方的寶箱中，可取得小刀+1；到達了B5，把怪物消滅後，在一個寶箱中找到回復果



■取得漲滿果實



■取得復活之藥

物；在到達了B6時，要非常小心，因為此層中有一些十分強勁的敵人，之後在這裏找到了一個寶箱，內裏藏有魔法之蘋果（魔法のりんご），而另一個寶箱中可取得萬能藥；在B7這層，出現了兩具死靈，它們說是機神封印的守護者，當艾洛克表明來意後，兩隻死靈都說捷珀是最強的機神，而他一共有二十件力量部分的零件遭封印，就在此時，死靈們已經覺得說了太多秘密，所以要將艾洛克兩人幹掉，死靈喚出了四隻惡魔，令到戰鬥時可能略為吃力，只要將死靈首先消滅，再逐隻惡魔集中攻擊，應該可



■捷珀終於「破繭而出」了



■飛炎已經修好了，艾洛克準備明早起程

以取勝。在戰勝了它們後，可以取得第一件力量部分；然後可以往下走，在左邊的寶箱中可取得漲滿果實（みなぎる果實），而右方的寶箱中則可以取得復活之藥；在走到B2時，艾洛克將取得的力量部分交給捷珀，這時，捷珀由於取得力量，它終於能夠從牆中走了出來，但由於他發動了的力量太高，而且能量配件還未足夠，所以它還不能自己走動，於是艾洛克唯有抬它回到偉路瑪研究所。

艾洛克將捷珀抬到了研究所，偉路瑪向艾洛克說飛炎已經準備好，明天他可以乘飛炎離開了，而且偉路瑪叫他今夜可以留宿一夜，於是艾洛克便到樓上的休息室，等待明早出發。艾洛克夢到了小時與美莉露一同逃脫的情境，之後，艾洛克醒來了，他獨自走到沙灘，一個人靜座於石上，麗莎知道艾洛克到了沙灘，便俏俏的緊隨着，她向艾洛克透露了自己的身世，她是一個居住於一條與世隔絕的村落，自小就甚少與其他人接觸，因為他們怕被人發現擁有特殊能力的異能，所以自小就多數留居於村中，但麗莎深信艾洛克能為她保守這個秘密，所以才告訴艾洛克，她又問艾洛克，有着甚麼的心事，他說在慶典中的飛船，與襲擊他的村落的飛船一模一樣，他無論如何都要捉拿船中的人，而且還要尋找修，他不想同伴有所犧牲，於以往在白色家與美莉露一起逃脫時，他曾丟下美莉露，所以美莉露不能成功逃脫，美莉露在臨行前向艾洛克說，只要艾洛克能回到白色家救她，她已經心滿意足了，在麗莎的一番鼓勵下，艾洛克鼓起勇氣，誓要救回修及美莉露。


■艾洛克與麗莎傾訴心事


■艾洛克回想起與美莉娜分開的情境

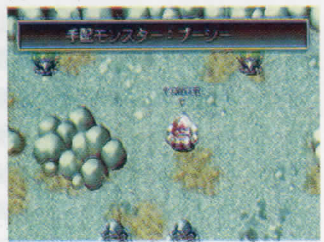
當他們回到研究所的休息室，發現遭人大倒亂，於是他們決定到研究室看看，莉娜與偉路瑪是否在那裏；在作業室，一班人正圍着偉路瑪及莉娜，當艾洛克一進入作業室內，戰鬥亦立刻展開，敵人的實力絕不是弱者，所以最好不要分散三人來戰鬥；在把敵人消滅後，偉路瑪説那一班人是來捉他的，因為他以前曾在羅馬尼亞的傑美拉研究所作戰爭兵器的研究，所以他們希望捉他回去繼續協助研究，他們的目的，就是要研究出人類與怪物的合體，成為強勁的怪物，而白色家是困着捉回來的小孩，隨時作研究的「白老鼠」；艾洛克問偉路瑪知不知白色家的位置，他只要找到阿路蒂亞的瑪化（マフイア），就應該可以找到他，於是艾洛克便上樓繼續休息，等待明天一早出發。


■忍者的絕技是爆裂手裏劍，威力不俗


■莉娜及偉路瑪送艾洛克和麗莎離開



■飛炎可到世界各地

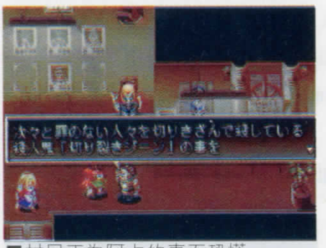


■其中一名通輯犯（烏亞岩場）

次日，莉娜把艾洛克和麗莎喚醒，並且告訴艾洛克飛炎已在村外準備好，於是兩人便向村外進發；兩人離開了烏托之村，往北方行會到假設的機場，在乘飛船的地方，偉路瑪及莉娜都來送艾洛克他倆離開。

第七章——殺人狂阿占

兩人乘機到東面的阿路蒂亞，到烏亞岩場（ウィル岩場）升一升 LEVEL，會找到通輯犯ブーシー，它的威力再加上旁邊的怪物，絕對是不容忽視的；在將他打敗後，回到印第哥斯，在委事所內有一名村民在大叫大嚷，説着有一個殺人鬼的事，當他一看到艾洛克，就走到艾洛克的面前，希望他能將這一名殺人狂阿占（ジーソ）捉拿，之後他便離開；往掌櫃處看一看有沒有新的工作可接手，原來有一宗地下的奇怪歌聲可以追查，於是艾洛克便決定回修的家稍作休息，然後才追查此事；回到了修的家，艾洛克想起修和珊蒂的安危，於是麗莎只好稍作安慰，並且叫艾洛克早點休息；半夜，有一人進入了修的家中，但被機警的艾洛克



■村民正為阿占的事而恐慌



■珊蒂潛入了修的家中



■另一名通輯犯（廢墟之町）



■地下水道內的怪異事件

發現了，原來這一個人是珊蒂，艾洛克十分奇怪的問她，她不是給人捉去的嗎？她説並沒有這樣的一回事！她只不過是到了其他的地方遊覽，並且希望艾洛克明早到酒吧與她一敍，之後她便離開了；在第二朝，艾洛克再到廢墟之町升多一些 LEVEL，一進內，找到了多一名通輯犯里拿度（リーランド），他並不是太難應付，只要用密着式攻勢，就可以輕易獲勝；回到了印第哥斯，向地下水道進發，一進內就聽到了一聲怪聲，於是艾洛克便向水道的深處進發，在內找到了一名魔道師，他精於研究死靈，但給艾洛克發現了，他便令到四週的骷髏起身，準備向艾洛克們攻擊，只要將那一名魔道師打敗，就可以不用與那一些骷髏作戰；那一名魔道師表示，他是被人迷惑了，所以才會作出此事，其實，他是一名人形師，而他亦答應不會再害人，之後他便走了。於是艾洛克回到委事所取酬金，另外再找一份新的事去做，有一

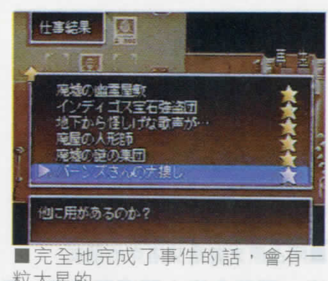

■在廢屋中的事件中千萬不要推錯人形像



■一定要救人形師一命啊



■邪教的事件



■完全地完成了事件的話，會有一粒大星的

件事給艾洛克再去破解，就是廢屋之人形師，難道那一名人形師又再害人？於是艾洛克就再接手，到廢墟之町的廢屋一行；到達了廢屋時有一點是值得留意的，就是若在屋中的人形像一經推錯了位，就永遠不能再推了，所以筆者建議在進入這裏之前最好SAVE，然後小心看清楚應該甚樣推才下手，否則這一個劇情永遠不能完成了！在到達了二樓，那一名人形師正在製造一些人形，當他看到了艾洛克時，立即呼喚了一些死靈出來，但那些死靈卻不理會人形師的説話，反而向人形師作出攻擊，於是艾洛克就決定助人形師一把，將四隻死靈殺掉，之後人形師十分多謝艾洛克，並且説不知道一直以來發生的事之幕後主腦，後來他便離開了廢屋；於是艾洛克回到印第哥斯的委事所，再接了廢墟集團之謎來調查；當艾洛克回到廢墟，麗莎就看到一群怪物，那一群怪物正在招攬信徒，那一名修道僧問艾洛克二人是否想加入成為信徒，艾洛克答是的（そうです），之後那一名修道僧再問麗莎是否同樣希望加入，而麗莎不知如何是好（しかたありません），那一位修道僧知道艾洛克他們並不是有心加入的，於是便向他們攻擊，他們的實力不弱，必要時要使用 LEVEL 2 的魔


■迷失了的小孩事件



■這一名才是真的，不要選錯呀

法，方法就是選擇特殊能力時按左右，這樣應該會比較易些戰勝，在把那修道師打敗後，他會化回原形，而且他説他也是魔導研究者的其中一人，不久，他便離開了，於是艾洛克唯有離開。回到了印第哥斯的委事所，取得酬金後，已沒有任何的事件可給他調查了，於是唯有到保奧迪亞斯的委事所看看，有沒有新的任務；到達了委事所，有一宗迷失了的小孩事件，於是艾洛克便接手調查，掌櫃向艾洛克説詳情向酒吧的其中一名老伯詳談，於是艾洛克便到酒吧中找尋那一名老伯，那一名老伯給艾洛克看那一名小孩的相片，他説小孩應不會走得太遠，於是艾洛克便在村中尋找小孩的踪影，不過奇怪的事就發生了，在村中竟然出現了許多樣子差不多的小孩，在這時要小心了，因為當選擇錯了的話，完成度是會減低的，而真正的小孩就在艾洛克房間（エルクのアパート）旁邊的那一位，只要帶着他（はい）回到酒吧，事件就宣告完成；當在委事所取得酬金後，就回到印第哥斯的酒吧找珊蒂。



■珊蒂在酒吧中等待艾洛克



■殺人狂——切裂阿占

於酒吧中，珊蒂已經等了很久，她説她的弟弟被人捉了，為了尋找他的弟弟，所以她四處打探，此時艾洛克問她是否知道加魯亞奴的所在，她叫艾洛克明早再到酒吧找她（筆者按：真是一個怪人！），於是艾洛克唯有回修的家中休息；入夜，有一班人在修的家門前，有一個很像珊蒂的人正與一班穿西服的人在一起，而穿西服的人向珊蒂説，若艾洛克與麗莎兩人遭他們成功捕



■珊蒂準備帶艾洛克找加魯亞奴



■到達加魯亞奴之屋敷

獲，就會放了她的弟弟，之後那一班人就衝進去修的家中；未進入屋中，艾洛克已十分機警的起床，並且大聲的喚醒麗莎，這時那班人的首領大聲的呼喚阿占，於是，突然有一人破窗而出，並且手中便申出利刀，原來他就是通輯犯——殺人魔阿占，於是穿西服的人亦變成一些怪物，戰鬥亦隨即開始，由於場地十分細小，所以在戰鬥時最好是背向牆邊，而麗莎有捕捉怪物的特殊能力的話，就最好在之前捉一些怪物，並且升一升 LEVEL ，這對



着這一場的勝負都有着一定性的影響；在將阿占打敗後，那一些嘍囉就會知難而退，而阿占亦會跳窗而逃，艾洛克說：「這麼強的怪物，就是傑美拉研究所所製造出來的嗎？」

隔天早上，艾洛克到酒吧再找珊蒂，一進入了酒吧，她十分緊張地說，昨天那一名殺人魔阿占又再出現，艾洛克奇怪的問她為何知道此事，這時珊蒂只是支吾以對，而她立即轉了話題，是關於加魯亞奴的，她說已經知道了加魯亞奴的所在，而且她還答


■珊蒂不知用甚麼的方法引開了守衛



■珊蒂希望艾洛克到左方的房間找大門的鎖匙



■取得長劍一把

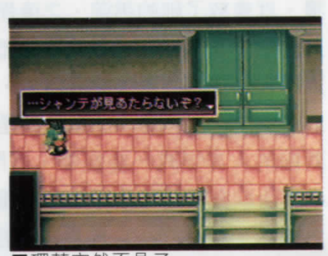


■終於找到了鎖匙

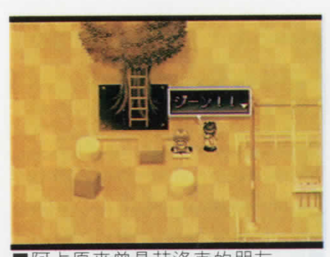
應會帶領艾洛克找他，於是她問是否準備好了，艾洛克答是(はい)之後，便會向加魯亞奴之屋敷(ガルアーノの屋敷)出發；在到達了大門，珊蒂說兩名守衛就交由她來打發，當珊蒂走向大門時，便遭那兩名守衛截停，但珊蒂不知說了些甚麼，兩名守衛就走進了屋內，就算艾洛克問她，她亦沒有回答，不過兩人還是跟了她進內；進入了大廳，突然出現了一群怪物，於是戰鬥亦開始，唯一要留意的就是那一隻有角的怪物，因為牠是懂得斜線攻擊的，所以最好的攻擊方法就是死守於橋處；在戰勝了牠們之



■取得布之服 +2



■珊蒂突然不見了

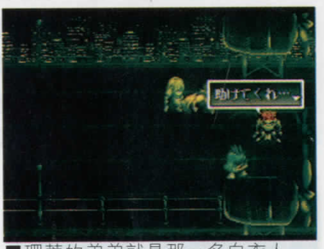

■阿占原來曾是艾洛克的朋友


■艾洛克抱着阿占，表現得十分傷心

後，珊蒂會說大門遭緊鎖着，希望艾洛克到左方的房間找鎖匙，於是艾洛克到處找尋鎖匙的踪影，在右方的房間找到了一把長劍(ロングソード)，並且在其中的一間房內找到了鎖匙；在左方的房間中，亦找到了布之服 +2；然後當兩人回到大廳時，發覺珊蒂不知道已到了那兒去，那艾洛克唯有與麗莎一同進入大門內；當一進入大講堂內，殺人魔阿占又再度出現，突然間，艾洛克記起了以往在白之家的時候，曾有一名小孩子叫做阿占的，原來他同樣被人變成了一個殺人魔，不，應該是切裂阿占，艾洛克希望喚回他的思想，但相信是不可能的了，戰鬥亦無可避免地展開，其實只要向阿占集中攻擊，當他一經打敗，就不再需要作無謂的戰鬥了；打敗了阿占，他會慢慢的記起了以往的事，他並向艾洛克說，快些到白色家中救美莉露，之後他便消失了，同時，一把聲音傳了出來，他就是加魯亞奴，他說真的要多得珊蒂的幫



■修原來查明了珊蒂的苦衷



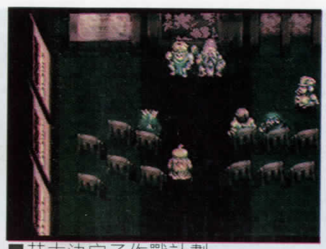
■珊蒂的弟弟就是那一名白衣人

忙，否則要將艾洛克及麗莎引進這個圈套亦不是容易的，原來一直以來珊蒂都是「內奸」，當艾洛克聽到後，表現得十分激動，就在此時，大門遭爆破了，這人就是失踪了很久的修，他向珊蒂辨護，修在失踪的期間到處收集情佈，他說因為珊蒂的弟弟遭加魯亞奴捉了成為人質，所以珊蒂才被迫做出了這一些事，而且據調查所得，珊蒂的弟弟同樣被困在白色家中，這時加魯亞奴插咀，他說珊蒂的弟弟已經被他改造了成為一個更強的人，但在阿路蒂亞機場中，被一個秘寶獵人所殺了，而她的弟弟就是於機場中的白衣人，珊蒂登時傷心欲絕，加魯亞奴亦不多說，變成了怪物向艾洛克們攻擊，不過這一場戰鬥有修歸隊的關係，所以實力方面已大大增強了，只要首先向加魯亞奴作猛烈的攻擊，就可以


■與加魯亞奴的惡戰開始了



■珊蒂強作堅強的面對弟弟之死


■艾古決定了作戰計劃


■召喚獸們都立刻上船，準備出發

輕易的打敗他們；在戰鬥結束後，加魯亞奴亦利用魔法立即離開，此時，警察們亦已經趕到，珊蒂亦希望為弟弟報仇，所以加入了艾洛克的隊伍中。

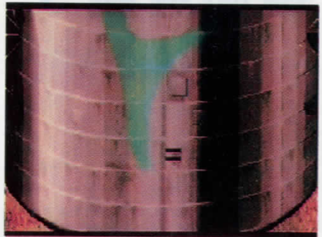
於 SILVER NOA 秘密基地（シルバーノア秘密基地）處，波哥、卓卡拉與他的三隻召喚獸正在修理 SILVER NOA，良久，伊卡走來，並說立即要展開作戰會議，於是波哥、卓卡拉及伊卡都走到 SILVER NOA 的內部；在會議廳中，艾古、國基及杜修正在等待着，在杜修與卓卡拉鬥了一番咀後，艾古便入了正題，他說在調查中得知到羅馬尼亞的傑美拉研究所正在研究着怪物的計劃，而現在於世界各地都有着研究怪物的基地，而且他們更結集各地的異能者，希望能令怪物的力量更加強大，為免事態更趨嚴重，所以他們就要先下手為強，盡快瓦解他們的陰謀，艾古亦準備分頭將世界各地的研究所擊破，在沒有異議的情況下，各人亦準備好，隨時出發，而艾古因為知道亞特奴正往白色家進發，所以他便負責白色家那邊的工作；而 SILVER NOA 亦已立刻向着世界各地的地方出發。



■ SILVER NOA 的秘密機地


■三人正前往開一個緊急會議


■ SILVER NOA 起行了


■向着世界各地的目的地出發

ARC THE LAD 研討站

這一個研討站其實是可供各讀者的來信，並且互相交流一下玩 ARC THE LAD 的心得，首先很多謝一位倫國昊的讀者來電，他提及在一開始遊戲時，打敗白衣人之後若不立刻追上，反而往下找那一名女人質的話，她是會送疾風之花布（疾風のバンダナ）給艾洛克的，由於當時筆者忙於在數日內完成此攻略，筆者在此表示萬分抱歉，並且答應大家，會更加努力地製作此攻略。

今天收到了一位讀者的來信，他問為甚麼攻略的內文不如以往的 ARC THE LAD 攻略般作小説式的攻略，筆者就在此答你吧！因為製作時間及希望能詳細多一些解説遊戲內的秘密，所以筆者還是認為此方法比較好，若和以往的 ARC THE LAD一樣，反不是更加平鋪直述嗎，你是否希望筆者教少一些遊戲中的秘密或道具而多一些故事性呢？筆者相信答案可能是，模擬小説式攻略是好，但未必每一位讀者都接受長篇大論的文章的，有大部分的讀者都只是希望知道一些秘密在那兒可以找到，筆者只可以説，只要我自己盡了能力，為大家找得更多的遊戲情佈，已經心滿意足了，就正如內文中許多都是分支的劇情，而筆者亦十分希望各位讀者玩到了完滿的爆機，因為筆者有一位朋友爆了機，但似乎並不是完美的結局，而且暫時並未知道那一些小事件（筆者按：調查事件）是否會影響到結局，筆者亦不希望有小小的錯失，所以還是一步一步的為大家製作出此攻略，不過筆者十分多謝你的意見，亦很多謝你瞭解到編輯們的努力，若仍有着甚麼意見，筆者依然希望你來信建議，OKAY！下期繼續！

次回預告：艾古已經準備向白色家進發，而艾洛克亦到處找尋白色家，希望能救出美莉露，若上集主角遇到今集的主角時，將會有着甚麼的遭遇呢？



追加資料5

人物特殊轉職表

主角

戰士FIGHTER（ファイター）→近衛兵GLADIATOR（グラディエーター）→劍客SWORDMAN（ソーズマン）→（使用《勇者之秘石》）→勇者

飛鷹騎兵HAWKKNIGHT（ホークナイト）→龍騎士DRAGONKNIGHT（ドラゴンナイト）→龍君主DRAGONLORD（ドラゴンロード）→（使用《天空之翼》）→飛龍王者DRAGONMASTER（ドラゴンマスター）◆可雇用天使ANGEL（エンジェル）

主教BISHOP（ビショップ）→神聖鬥士PALADIN（パラディン）→聖者SAINT（セイント）→（使用《聖符（ホーリーシンボル）》）→賢者SAGE（セージ）

鱷魚騎士CROCODILEKNIGHT（クロコナイト）→水蛇騎兵SERPENT KNIGHT（サーペンナイト）→水蛇君主SERPENTLORD（サーペンロード）→（使用《人魚之淚》）→水蛇王者SERPENTMASTER（サーペンマスター）◆可雇用水妖NIXIE（ニクシー）

巫師SORCERER（ソーサラー）→魔法使MAGE（メイジ）→大魔法使（アークメイジ）→（使用《魔符（マジックシンボル）》）→隱士HERMIT（ハーミット）

迪雅莉絲

主教BISHOP（ビショップ）→神聖鬥士PALADIN（パラディン）→聖者SAINT（セイント）→（使用《聖符（ホーリーシンボル）》）→賢者SAGE（セージ）

魔使SHAMAN（シャーマン）→召喚士SUMMONERS（サーモナー）→召魔使CZAVERNAR（サーヴェラー）→（使用《黑魔術之書》）→女巫WIZARD（ウィザード）

路爾

戰士FIGHTER（ファイター）→近衛兵GLADIATOR（グラディエーター）→劍客SWORDMAN（ソーズマン）→（使用《勇者之秘石》）→皇帝KING（キング）

君主LORD（ロード）→上位君主HIGHLORD（ハイロード）→將軍GENERAL（ジェネラル）→（使用《女槍兵之書（スカサハの書）》）→元帥MARSHAL（マーシャル）

霧風

戰士FIGHTER（ファイター）→近衛兵GLADIATOR（グラディエーター）→劍客SWORDMAN（ソーズマン）→（使用《勇者之秘石》）→武士王（侍マスター）

土匪BANDIT（バンディット）→小偷THIEF（シーフ）→暗殺者ASSASSIN（アサシン）→（使用《秘傳書》）→忍者NINJA◆可雇用女忍（くノ一）

妮芬

巫師SORCERER（ソーサラー）→魔法使MAGE（メイジ）→大魔法使（アークメイジ）→（使用《魔符（マジックシンボル）》）→隱士HERMIT（ハーミット）

魔使SHAMAN（シャーマン）→召喚士SUMMONERS（サーモナー）→召魔使CZAVERNAR（サーヴェラー）→（使用《黑魔術之書》）→女巫WIZARD（ウィザード）

歐迪密拉

戰士FIGHTER（ファイター）→近衛兵GLADIATOR（グラディエーター）→劍客SWORDMAN（ソーズマン）→（使用《勇者之秘石》）→統治者EMPEROR（エンペラー）◆可雇用親衛兵GRENADIER（グレナディーア）

騎士KNIGHT（ナイト）→白銀騎士SILVERKNIGHT（シルバーナイト）→高地人HIGHLANDER（ハイランダー）→（使用《騎士之紋章》）→皇家衛兵ROYALGUARD（ロイヤルガード）◆可雇用皇家槍騎兵ROYALLANCER（ロイヤルランサー）

飛鷹騎兵HAWKKNIGHT（ホークナイト）→龍騎士DRAGONKNIGHT（ドラゴンナイト）→龍君主DRAGONLORD（ドラゴンロード）→（使用《天空之翼》）→飛龍王者DRAGONMASTER（ドラゴンマスター）

費娜

戰士FIGHTER（ファイター）→近衛兵GLADIATOR（グラディエーター）→劍客SWORDMAN（ソーズマン）→（使用《勇者之秘石》）→皇后QUEEN（クィーン）

獵人HUNTER（ハンター）→弓箭手ARCHER（アーチャー）→狙擊手SPIPER（スナイパー）→（使用《阿波羅之箭（アポロンの矢）》）→遊俠RANGER（レインジャー）◆可雇用神箭手（イェーガー）

基柏特

騎士KNIGHT（ナイト）→白銀騎士SILVERKNIGHT（シルバーナイト）→高地人HIGHLANDER（ハイランダー）→（使用《騎士之紋章》）→騎士之王KNIGHTMASTER（ナイトマスター）

君主LORD（ロード）→上位君主HIGHLORD（ハイロード）→將軍GENERAL（ジェネラル）→（使用《女槍兵之書（スカサハの書）》）→元帥MARSHAL（マーシャル）

艾馬尼

騎士KNIGHT（ナイト）→白銀騎士SILVERKNIGHT（シルバーナイト）→高地人HIGHLANDER（ハイランダー）→（使用《騎士之紋章》）→皇家衛兵ROYALGUARD（ロイヤルガード）◆可雇用皇家槍騎兵ROYALLANCER（ロイヤルランサー）

比艾魯

君主LORD（ロード）→上位君主HIGHLORD（ハイロード）→將軍GENERAL（ジェネラル）→（使用《女槍兵之書（スカサハの書）》）→元帥MARSHAL（マーシャル）

鱷魚騎士CROCODILEKNIGHT（クロコナイト）→水蛇騎兵SERPENT KNIGHT（サーペンナイト）→水蛇君主SERPENTLORD（サーペンロード）→（使用《人魚之淚》）→水蛇王者SERPENTMASTER（サーペンマスター）◆可雇用水妖NIXIE（ニクシー）

露娜

飛馬騎兵PEGASUSKNIGHT（ペガサスナイト）→龍騎士DRAGONKNIGHT（ドラゴンナイト）→龍君主DRAGONLORD（ドラゴンロード）→（使用《天空之翼》）→飛龍王者DRAGONMASTER（ドラゴンマスター）◆可雇用天使ANGEL（エンジェル）

獨角獸騎兵UNICONKNIGHT（ユニコーンナイト）→大地騎士GRANDKNIGHT（グランナイト）→大地君主GRANDLORD（グランロード）→（使用《太古之卵》）→大地之王GRANDMASTER（グランマスター）

聖獸積古拉

飛蟲WORM（ワーム）→飛龍WYVERN（ワイバーン）→人面獸SPHINX（スフィンクス）→（使用《天空之翼》）→幻鳥ROC（ロック）◆可雇用幻石獸GARGOYLE（ガーゴイル）

獅人獸MANTICORE（マンティコア）→賽柏拉斯CERBERUS（ケルベロス）→恐龍王MASTERDINOSAUR（マスターディーノ）→（使用《太古之卵》）→神獸BEHEMOTH（ヘビモス）

巨龍GREATDRAGON（グレートドラゴン）→邪龍CHAOSDRAGON（カオスドラゴン）→神龍BAHAMUT（バハムート）→（使用《魔龍石》）→幻龍FAERIE（ファフニール）

費柏魯

主教BISHOP（ビショップ）→神聖鬥士PALADIN（パラディン）→聖者SAINT（セイント）→（使用《聖符（ホーリーシンボル）》）→賢者SAGE（セージ）

巫師SORCERER（ソーサラー）→魔法使MAGE（メイジ）→大魔法使（アークメイジ）→（使用《魔符（マジックシンボル）》）→隱士HERMIT（ハーミット）

蘇菲雅

主教BISHOP（ビショップ）→神聖鬥士PALADIN（パラディン）→聖者SAINT（セイント）→（使用《聖符（ホーリーシンボル）》）→賢者SAGE（セージ）

治療師CLERIC（クレリック）→僧侶PRIEST（プリースト）→上位僧侶HIGHPRIEST（ハイプリースト）→（使用《白魔法之書》）→神讀者AGENT（エージェント）

銀狼

獵人HUNTER（ハンター）→弓箭手ARCHER（アーチャー）→狙擊手SPIPER（スナイパー）→（使用《阿波羅之箭（アポロンの矢）》）→遊俠RANGER（レインジャー）◆可雇用上位妖精HIGHELF（ハイエルフ）

土匪BANDIT（バンディット）→小偷THIEF（シーフ）→暗殺者ASSASSIN（アサシン）→（使用《秘傳書》）→殺人王HIGHMASTER（ハイマスター）

迪奧斯

箭騎兵ARCHERKNIGHT（アーチャナイト）→弓騎兵BOWKNIGHT（ボウナイト）→弓君主BOWLORD（ボウロード）→（使用《命運之箭（運命の矢）》）→弓箭王BOWMASTER（ボウマスター）

鱷魚騎士CROCODILEKNIGHT（クロコナイト）→水蛇騎兵SERPENT KNIGHT（サーペンナイト）→水蛇君主SERPENTLORD（サーペンロード）→（使用《人魚之淚》）→水蛇王者SERPENTMASTER（サーペンマスター）◆可雇用水妖NIXIE（ニクシー）

積西嘉

治療師CLERIC（クレリック）→僧侶PRIEST（プリースト）→上位僧侶HIGHPRIEST（ハイプリースト）→（使用《白魔法之書》）→神讀者AGENT（エージェント）

巫師SORCERER（ソーサラー）→魔法使MAGE（メイジ）→大魔法使（アークメイジ）→（使用《魔符（マジックシンボル）》）→隱士HERMIT（ハーミット）

菲妮雅

獨角獸騎兵UNICONKNIGHT（ユニコーンナイト）→大地騎士GRANDKNIGHT（グランナイト）→大地君主GRANDLORD（グランロード）→（使用《太古之卵》）→大地之王GRANDMASTER（グランマスター）

主教BISHOP（ビショップ）→神聖鬥士PALADIN（パラディン）→聖者SAINT（セイント）→（使用《聖符（ホーリーシンボル）》）→公主PRINCESS（プリンセス）





秘技王外傳

真·重駛玩嘅！？

上期公開了選版秘技及第5隱藏版的進入方法後，本來已經覺得是很難得的了，想不到今期又再收到4個關於這遊戲的秘技，而其中無限金錢及隱藏商店這兩個秘技在一起使用時就更是天下無敵（在此一定要多謝由讀者黃匡祺的提供），雖然在第一次玩的時候若用上這秘技會大大降低了戰鬥上的樂趣，但在第二次重玩或進行第四、第五隱藏版時，由於電腦已預計了你會用選版來提高等級，所以在下會認為即使用了這秘技亦不會有太大問題。

2級勁料 貨品一應俱全的隱藏商店
遊戲：夢幻模擬戰 III
機種：SATURN

遊戲中的商店每版也有不同的物品出售，雖然這些道具是足以應付該版的需要，但有時候亦很想買一些更強的道具來使用……若你有這種想法的話，這間隱藏商店應該會很適合你。

在選了「商店」的指令後，若是你在選擇「購入」、「售出」的畫面中順序輸入「Y、A、↓、X、B」後，聽到特別的聲響便代表你已成功進入隱藏商店，這時只要你照平常的進入商品一看，便會發現商品的種類和平常有很大的不同，遊戲中所有的武器、防具甚至轉職、升級的道具都可在這裏購入，只是同樣要付錢購買，而且「一分錢、一分貨」，資金少一些也不可。

本來這秘技的實用價值並不是太高的，但因為有了下面所介紹的無限金錢秘技，當兩者一起使用時，利用無限金錢所得的資金買道具讓隊員升級，那即使想組織一隊全員LV99的部隊亦並非不可能。



■在選商店的「購入．售出」畫面中輸入以下的指令。





■成功到特別的聲響後，便能進入售賣着所有道具的隱藏商店。

2級勁料 令MP不會減少的秘技
遊戲：夢幻模擬戰 III
機種：SATURN

魔法在遊戲中的效力之大，相信大家亦不會不認同，但愈厲害的魔法，消耗的MP亦愈多，尤其是當遊戲後期多位魔法使都學會了使用「連續魔法」後，MP很快便會用得七七八八。

現在有一個秘技可解決這問題了！方法很簡單，首先你要在人物配置畫面時替想使用這秘技的物裝備「寶珠（オーブ）」或是「天使指環（エンジェルリング）」這些可提高MP上限的道具，跟着到正式戰鬥時，將這位人物的MP使用至他原有MP的一半（若使用天使指環則需降至10以下），最後只要將那件導致MP增加的道具除下，那麼該人物的MP便會增至99，而且即使再使用魔法亦不會減少MP值，換言之即是可無限制地使用魔法了。

■首先是在出擊前裝備可增大MP值的道具。

將導致MP值增加的道具除下

■該人物的MP值增至99，而且就是再使用魔法亦不會減少。

■跟着是將該人物的MP用至他原有MP值（未裝備道具前）的一半或以下。

3級好料 每集均有的音樂測試
遊戲：夢幻模擬戰 III
機種：SATURN

最後這個秘技是最簡單的，只要大家在標題畫面中順序按「Z、A、Y、←、X、→、C」，那麼便能進入音樂測試畫面，欣賞遊戲中各種BGM、音效甚至是戰鬥時的慘叫聲……



■在標題畫面輸入以下的指令。





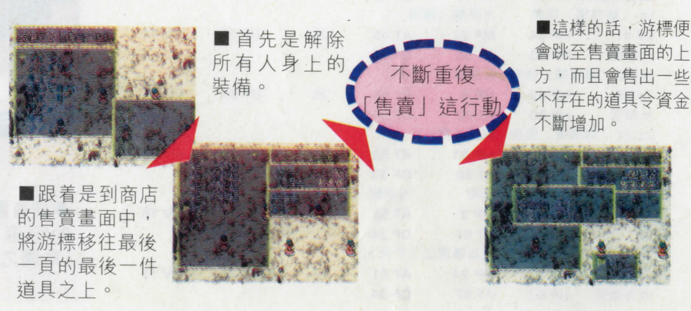
■成功進入音樂測試畫面了。

1級猛料 驚異之無限金錢
提供：黃匡祺
遊戲：夢幻模擬戰 III
機種：SATURN

首先，你要進入遊戲，在版面開始前的部隊配置畫面中，以裝備的指令將所有人物身上的道具一件不留地解除，跟着是到商店畫面中選擇「售賣」的項目，用十字掣將可售出的道具一覽表移到最後一頁，跟着是從最後一件物品開始出售，這樣道具是會一件一件減少的，但當你就這樣售賣至這一頁（最後一頁）的最上方那一件道具時，游標會跳至「道具售出」這個平常不會到的位置，而且可繼續售賣一些不存在的「棒」，每支的賣價更竟然達四十萬以上！以這種方法不斷售賣，很快便能將資金的總額上升至9999999，雖然再按下去亦看不見金額再增加，但其實是有計算起來的。

這秘技由於有其中一個先決條件是「解除所有人物身上的裝備」，所以在遊戲後期的某些版面中，因為會有一些隊員成為了NPC（如隱藏版面4的艾馬尼或35、36版中主角的愛人），這些人物的裝備是不能解除的，所以若真的想在這些版面中有大量資金使用，便要在之前的版面預先使用這秘技了。

順帶一提，這秘技實際上是可在第1版便馬上開始使用的，方法是在購物畫面中選購一大堆平價物品，務求令道具的總數會令道具一覽的表示畫面出現第二頁，這樣便可達到秘技的要求而可開始使用。



■首先是解除所有人身上的裝備。

■這樣的話，游標便會跳至售賣畫面的上方，而且會售出一些不存在的道具令資金不斷增加。

■跟着是到商店的售賣畫面中，將游標移往最後一頁的最後一件道具之上。



SCENARIO-24
「元帥之決斷」

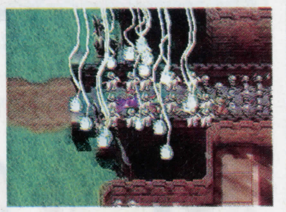
在巴魯王子的房間中，他正為自己即將得到王位而得意，他的心腹指出在宮廷內有不少人是支持歐迪密拉的，恐怕這班人會聯合起來反抗，但巴魯卻似乎已想了很多種方法來將歐迪密拉除去……



在王都拉卡斯亞城牆前面，歐迪密拉所率領的部隊雖然損失了很多兵馬，但積巴魯特亦只剩下極少數的守軍。在開始攻擊前，積巴魯特問歐迪密拉為何如此執着要攻下艾斯列特才可，歐迪密拉回答他那是因為帝國氣候寒冷，能耕種的土地不多，不少人更因此而餓死、凍死，積巴魯特雖然提出可利用帝國的礦物資源來換取食糧，但歐迪密拉沒有理會，兩人各為了自己國家的人民，最後亦只有一戰。

主角的部隊在這時剛好能趕回，歐迪密拉於是命費娜指揮部份兵力阻擋主角，其餘的人則全力攻城……

BATTLE

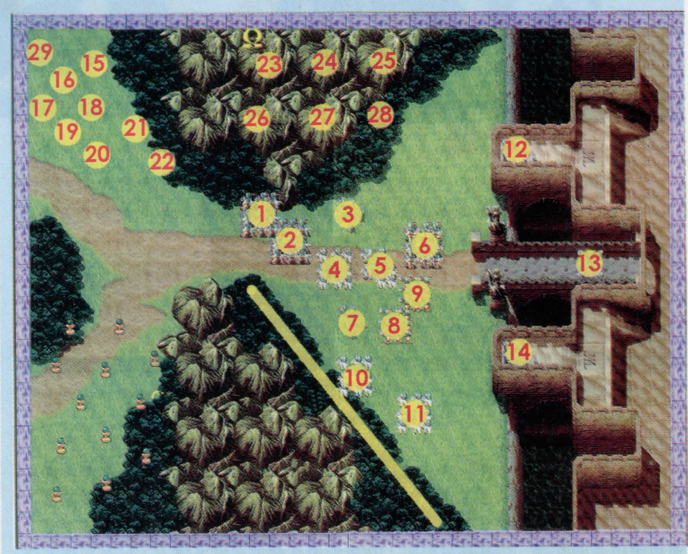


這一版初期是以前往救援積巴魯特王為目標，但因為版面途中會有偉謝尼亞的魔物出現，令整個戰局有所改變，所以必須在一開始前有這個概念才可，否則一定會因為這突然的變化而傷亡慘重。

實際上，偉謝尼亞軍出現的條件有兩個，除了在第5回合會自動出現外，若是你有部隊在第5回合之前越過圖中山岳地帶的斜線區域，那麼偉謝尼亞軍即使未到第5回合亦一樣會出現的。至於他們的出現位置，則是如圖中所示那樣集結在圖版的左上方及旁邊的山上。

魔物之國偉謝尼亞，開始正式向各國侵略了。

剛守住了國境邊沿一條村子的分隊，還未有足夠時間休息，便要回去正受到帝國軍攻擊的王都。到底在這場同時以帝國軍及偉謝尼亞軍為對手的戰鬥中，哪一方會有較大勝算呢……





各位在開始這一版之前，最好先決定打算用較易的方法還是較難的方法過版。由於偉謝尼亞軍出現後，歐迪密拉便會向積巴魯特提出停戰的建議(這時積巴魯特會問你意見，你可選答：1.應結下休戰協定。2.主張徹底抗戰。3.甚麼也不説，任由積巴魯特決定。），而所有列古尼亞的部隊會即時成為和你同一陣線的NPC，所以較易的方法是盡早以飛兵越過那指定範圍，這樣便能有較大勝算，但這做法不但會失去打敗列古尼亞兵所得的經驗值，更有可能被這些NPC搶去打敗偉謝尼亞魔物時的經驗值，一來一回之下會損失很多，所以在下會採用較冒險的方法，先避過會引出偉謝尼亞魔物的地區，將列古尼亞的部隊盡量消滅，然後才與列古尼亞作戰，爭取較多的經驗值。

至於實際的戰術方面，由於列古尼亞派來截擊的部隊是以騎兵為主，所以應將槍兵放在前頭，另外再將飛兵設在右方，以迎擊從山後飛來的敵飛兵（小心不要飛得太遠），同時將魔法部隊向上移動，以迎接偉謝尼亞的大軍。至於積巴魯特那方面大可不理，因為5回合之內他是很難會被打倒的。

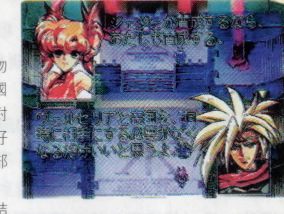
由於拉古所率領的部隊陣型相當密集，而當中亦有數支魔法使用部隊，所以站在前線的部隊要有「受靶」的心理準備，而魔法使亦最好選THUNDERSTORM這些出招較快的魔法來使用，同時不要忘了每回合留下一人負責使用回復呪文。

至於隱藏道具方面，若有人走到畫面上方山中的小森林中，會找到一株大樹旁邊有一支箭，若你將箭斬下拿走的話（矢を切り取る），便能得到「命運之矢」。

部隊資料數值一覽

1.2. 列古尼亞軍指揮官	高地人（騎馬）					
LV 50	HP 41	MP 9	AT 54	26	DF 30	MV 19
重騎兵	HP 80	AT 58	DF 34			
3.7. 列古尼亞軍指揮官	大魔法使（步兵）					
LV 44	HP 31	MP 38	AT 44	23	DF 28	MV 13
兵士	HP 50	AT 49	DF 31			
4. 費娜將軍	龍君主（飛兵）					
LV 50	HP 41	MP 11	AT 54	26	DF 29	MV 18
鷹頭獅	HP 80	AT 59	DF 25			
5. 歐迪密拉	龍君主（飛兵）					
LV 68	HP 46	MP 13	AT 65	26	DF 36	MV 18
鷹頭獅	HP 60	AT 68	DF 32			
6. 列古尼亞軍指揮官	高地人（騎馬）					
LV 42	HP 39	MP 8	AT 51	26	DF 27	MV 19
重騎兵	HP 80	AT 54	DF 31			
8.9. 列古尼亞軍指揮官	上位君主（槍兵）					
LV 42	HP 37	MP 8	AT 45	25	DF 33	MV 12
戟兵	HP 80	AT 49	DF 35			
10. 列古尼亞軍指揮官	龍君主（飛兵）					
LV 42	HP 39	MP 9	AT 51	26	DF 26	MV 18
鷹頭獅	HP 80	AT 55	DF 22			
11. 列古尼亞軍指揮官	龍君主（飛兵）					
LV 50	HP 41	MP 11	AT 54	26	DF 29	MV 18
鷹頭獅	HP 80	AT 59	DF 25			
12.14.（NPC）艾斯列特軍	大魔法使（步兵）					
LV 43	HP 31	MP 37	AT 44	23	DF 27	MV 13
兵士	HP 60	AT 48	DF 32			
13.（NPC）積巴魯特	皇帝（步兵）					
LV 52	HP 42	MP 11	AT 51	27	DF 34	MV 12
正規軍	HP 80	AT 51	DF 42			
15.（敵增援）怪物	半蛇女妖（步兵）					
LV 41	HP 32	MP 36	AT 43	23	DF 27	MV 13
狼人	HP 40	AT 53	DF 26			
16.17.21.22.（敵增援）怪物	石巨像兵（槍兵）					
LV 50	HP 43	MP 5	AT 48	25	DF 36	MV 10
瘋狂巨像兵	HP 80	AT 46	DF 45			
18.（敵增援）怪物	大惡魔（魔族）					
LV 41	HP 34	MP 27	AT 49	25	DF 29	MV 14
小惡魔	HP 80	AT 56	DF 33			
19.20.（敵增援）怪物	死靈騎士（死馬）					
LV 50	HP 42	MP 8	AT 54	26	DF 31	MV 19
無頭馬	HP 80	AT 62	DF 31			
23.24.（敵增援）怪物	幽靈（靈）					
LV 49	HP 35	MP 31	AT 52	25	DF 32	MV 12
幻影	HP 70	AT 58	DF 30			
25.26.27.28.（敵增援）怪物	人面獸（飛兵）					
LV 50	HP 42	MP 3	AT 55	26	DF 29	MV 18
翼妖獸	HP 80	AT 61	DF 24			
29.（敵增援）蟲使拉古	吸血僵屍王（不死）					
LV 50	HP 40	MP 24	AT 51	26	DF 36	MV 13
吸血僵屍	HP 60	AT 57	DF 34			

AFTER BATTLE……



由於列古尼亞和艾斯列特的合作，終於成功將偉謝尼亞的魔物擊退了，積巴魯特王隨即在王城內和歐迪密拉簽定和約，表明兩國在打倒偉謝尼亞期間會暫時休戰。當歐迪密拉離開後，迪雅莉絲對主角表示她對這次和談是不太高興的，若迪雅莉絲這時對主角的好感度足夠倒沒有問題，但若然好感度不足，她便會在這時起脱離部隊……

當和約的事暫時了結後，積西嘉來到了拉卡斯亞城找積巴魯特王，告知他現在的破邪之劍是沒法勝得過魔劍艾巴撒的，叫他去找尋一位能提升破邪之劍力量的人，而主角們則負責了這個任務。

在偉謝尼亞城內，荷西魯預計不到事態會發展成這樣，下令古羅布盡快執行暗殺歐迪密拉的計劃，而費拉姬雅亦似乎有了對付艾斯列特的方法……



隱藏道具位置



◆調查圖版上方山中的小森林，可得到「命運之矢」。

◆勝利條件
全滅敵人
◆敗北條件
主角之死亡
積巴魯特之死亡

SCENARIO-25
「光明或影子」

據大魔術師積西嘉所言，現在的破邪之劍是沒有能力戰勝由魔族所擁有的魔劍艾巴撒的。要增強破邪之劍的力量，需要有多個要素，其中一位重要人物名叫奧華（オーヴァ）。主角們為了找到這人的幫助而出發了。

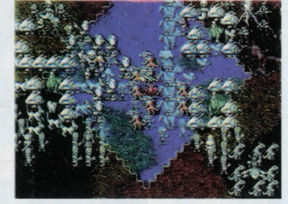
在前往光之女神之門的途中，積西嘉對積巴魯特說除了要找到奧華，事實上還需有另一種東西才能令破邪之劍強化的，她說這東西不用特別去找，但卻問積巴魯特是否能為了這個世界而捨棄生命……





由於知道了奧華能令破邪之劍強化，於是荷西魯便命蟲使拉古率領大群魔物包圍了奧華的大屋，不過大屋的門相當堅固，魔物亦未能一下子攻進去，這時主角的部隊剛好趕到，於是拉古便命其他魔物前往攻擊主角，由後方的魔物繼續破門……

BATTLE

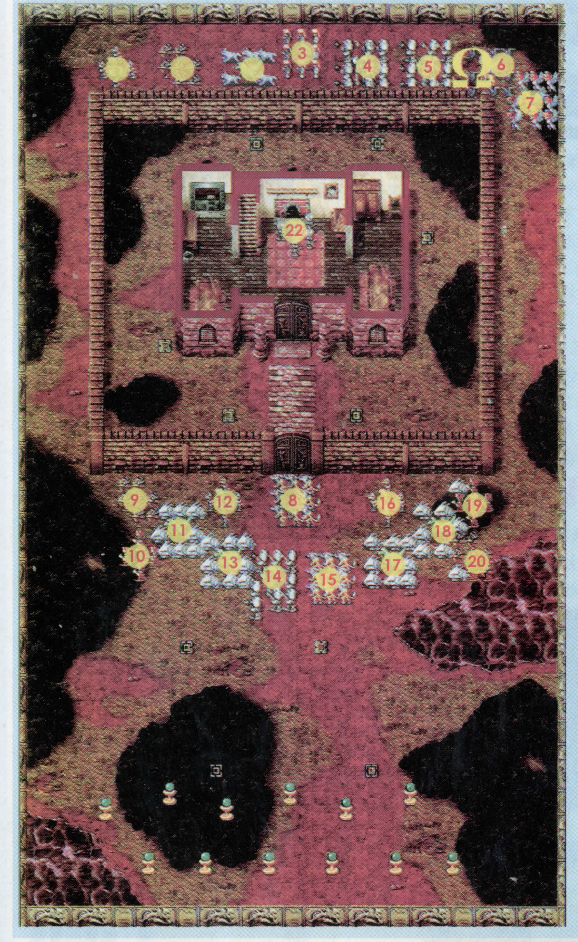


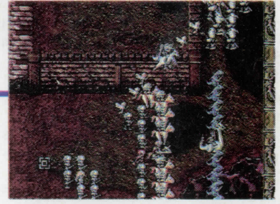
拉古為了攻進奧華所住的房子，會利用部隊8的大惡魔向大門不斷施用「隕石」的魔法，而其他在門前的部隊則會在第一回合便向你衝過來。由於雙方在第一回合便已經會交手，所以部隊的配置變得相當重要，基本上騎兵在這裏是有很強戰力的，但要小心敵方前鋒裏面的槍兵；飛兵的任務仍舊是在第一回合全力攻擊對方的僧侶及弓兵隊，而我方的魔法使用者則大可在第一回合便已經使用回復及攻擊咒文來支援前方。

當戰了兩三個回合後，敵方後援部隊中的飛兵會首先抵達，這時可派負責右方戰線的飛兵前往迎擊，跟着到達的敵人分別有右方的兩支槍兵及左方的步兵、騎兵及弓兵，各位可針對敵人的這種進攻模式，調派步兵到右方，而騎兵則到前左方截擊。

最後剩下來的只有拉古了，他除了擁有較難應付的不死部隊外，在這一版他更學會了隕石魔法，攻擊力不大的部隊最好還是不要接近他，而最理想的攻擊模式，當然就是派僧侶接近使用 TURNUNDEAD ，再由高攻擊力的部隊作最後一擊。

至於隱藏道具方面，當你到達畫面右上方時，會在一塊小空地上發現一柄刻着古文字的斧頭，在伸手接近它時會聽到天上的聲音問你在戰鬥中所追求的是甚麼力量，若你回答是「體力」的話，便能得到一柄「古石斧」（ルーンアックス）。





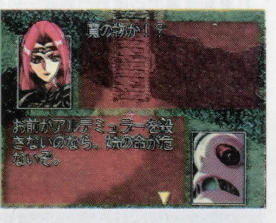
部隊資料數值一覽

1. 怪物	半蛇女妖（步兵）					
LV 35	HP 31	MP 33	AT 41	23	DF 25	MV 13
狼人	HP 40	AT 51	DF 24			
2. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 37	HP 28	MP 8	AT 41	21	DF 26	MV 13
暗黑妖精	HP 60	AT 44	DF 23			
3. 怪物	恐龍王（特馬）					
LV 38	HP 38	MP 9	AT 48	26	DF 27	MV 21
地獄犬	HP 80	AT 55	DF 26			
4.5. 怪物	金屬巨像兵（槍兵）					
LV 38	HP 42	MP 4	AT 43	25	DF 32	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 47	DF 34			
6. 怪物	人面獸（飛兵）					
LV 38	HP 38	MP 3	AT 50	26	DF 25	MV 21
蝙蝠	HP 80	AT 53	DF 20			
7. 怪物	人面獸（飛兵）					
LV 38	HP 38	MP 3	AT 50	26	DF 25	MV 21
人面鳥	HP 80	AT 57	DF 23			
8.15. 怪物	大惡魔（魔族）					
LV 46	HP 35	MP 30	AT 51	25	DF 31	MV 14
小惡魔	HP 80	AT 58	DF 35			
9.20. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 39	HP 29	MP 8	AT 42	21	DF 26	MV 13
暗黑妖精	HP 60	AT 45	DF 23			
10.19. 怪物	暗黑聖者（僧侶）					
LV 38	HP 33	MP 20	AT 42	24	DF 27	MV 13
闇之使徒	HP 40	AT 45	DF 30			
11.13.17.18. 怪物		恐龍王（特馬）				
LV 39	HP 38	MP 9	AT 49	26	DF 28	MV 21
骸骨巨像兵	HP 80	AT 52	DF 29			
12.16. 怪物	半蛇女妖（步兵）					
LV 38	HP 31	MP 35	AT 42	23	DF 26	MV 13
狼人	HP 40	AT 52	DF 25			
14. 怪物	金屬巨像兵（槍兵）					
LV 41	HP 43	MP 4	AT 44	25	DF 33	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 49	DF 35			
21. 蟲使拉古	吸血僵屍王（不死）					
LV 52	HP 41	MP 25	AT 52	26	DF 37	MV 13
吸血僵屍	HP 80	AT 58	DF 35			
22.（NPC）奧華		大魔法使（步兵）				
LV 40	HP 31	MP 36	AT 43	23	DF 26	MV 13
兵士	HP 40	AT 47	DF 30			

另一方面，若主角接近奧華的大屋時，奧華會問你是否需要將屋門打開，由於打開屋門很易會被敵人乘虛而入，所以在下的做法是堅持不要開門（いいえ）。

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，主角們帶同奧華一同來到光之女神之門的中央門前，在積西嘉的呪文下，主角們及積巴魯特一起前往了光之女神露絲妮斯（ルシリシ）所在的天界。從女神口中，眾人得知偉謝尼亞國的背後同樣是有天神級的人物作為後盾，跟着積西嘉便開始進行破邪之劍的強化儀式，但到儀式結束後，主角們才知道原來積巴魯特王為了和平，自願將自己的靈魂和破邪之劍合一，成為了天界中的聖劍「LANGRISSER」，積巴魯特王本想將王位傳給主角，但主角認為自己沒有這才能，於是讓給路爾成為新王。而眾人更從女神口中得知積西嘉其實是她在人界上的分身……



回到光之女神之門後，主角們先將積巴魯特成為了LANGRISSER，將王位傳了給路爾的事告知各人，但這時士兵突然傳來拉卡斯王國的王族中有生還者出現了，為了查個究竟，主角決定先回王都看看……

另一方面，費娜正為帝國與艾斯列特定下和約的事而煩惱，原來她的妹妹安娜（アンナ）被魔物捉去，魔物更藉此威脅她去毒殺歐迪密拉，費娜只有作出她的決擇……

隱藏道具位置

◆調查圖版右上方的空地，可得到「古石斧」。

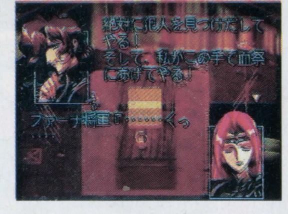


◆勝利條件
全滅敵人
◆敗北條件
主角之死亡
奧華之死亡



SCENARIO-26
「疑惑」

拉卡斯王國的王族在提出他們的王位擁有權？王族們應該是已被帝國處決而沒有任何生還者的。這到底是甚麼一回事呢……？在疑惑之中，主角們的隊伍正在趕往王都拉卡斯亞。而在每一個人的心裏，都已預感到動亂即將出現。



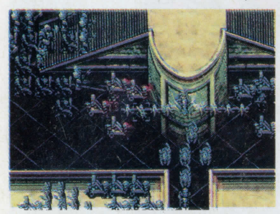
在帝國軍的軍營內，歐迪密拉被人毒殺了。艾馬尼顯得相當憤怒，誓要找出兇手來血祭，費娜一言不語，而佳歐則為這突如其來的異變暗地裏在高興……

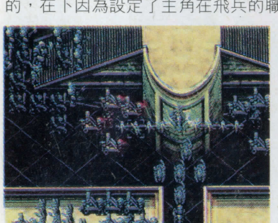
回到拉卡斯亞後，主角和路爾來到王城，與一位名叫李察（リチャード）的王族見面，他一口咬定主角等人是謀奪了拉卡斯王國，雖然比艾魯及妮芬也認得這人應該是已經死了的，但就沒有證據。這時LANGRISSER突然發出強光，原來這李察是當日主角們曾在光之女神之門附近遇見過的「變幻之費拉姬雅」所假扮的，霧風看見她顯得相當激動，因為她就是殺死霧風元主人的兇手！主角們發現這是個圈套後當然想馬上和同伴們會合，但費拉姬雅的部下已經早一步將兩人重重包圍……



BATTLE

由於主角和路爾兩人被怪物所分隔，所以這一版在某程度上是由這兩人的能力值來決定勝敗的，在下因為設定了主角在飛兵的職業上，在玩這一版時算是較為輕鬆。





至於其他人的配置方面，推薦給大家的模式是露娜放在前方，以便在第一回合時前往阻擋中央高台上的兩支弓兵部隊，幾位魔法使用者則分佈在左下及右下，以便用攻擊魔法對付左下和右下的敵兵，而中央則設下水兵狀態的迪奧斯及盜賊銀狼，以應付中央下方的槍兵隊。

霧風在這一版最初會以NPC的身份登場，他會向着敵陣直衝，但由於守住中央樽頸地帶的敵人是死馬部隊，他是很難取勝的，直到過了兩三個回合後，露娜會叫你不如向霧風作出指示，當你回答好的（はい）之後，他便會成為同伴。



這一版在圖版中央左方和右下方的兩個圖形上分別有兩件隱藏道具，其中右下方放着「古代之石」（ルーンストーン），而中央左方則放着「勇者之秘石」，但你只要取得其中之一後，另一件道具便不能再取得的了（在下所選的是古代之石）。

接近費拉姬雅時，由於她會使用混亂咒文令你的部隊自相殘殺，因此應盡量分隔每個部隊，而在對付費拉姬雅時，則最好能讓霧風和她戰鬥，因為這樣做是可以提高幾位女角對你的好感度的。

AFTER BATTLE……



雖然是打敗了費拉姬雅，但最後仍被她逃掉了，而霧風知道主角打算和偉謝尼亞國戰鬥到底，於是也加入成為同伴。

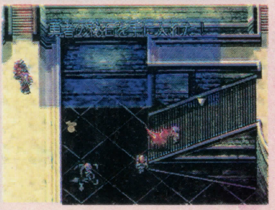
當主角們的部隊正在做出戰的準備時，士兵突然傳來了歐迪密拉被毒殺的消息，令主角感到相當的可惜。不過帝國的柏魯王子和佳歐將軍卻正在為礙眼的傢伙消失而高興。

至於在偉謝尼亞城內，古羅布本想將費娜的妹妹殺掉的了，但因為荷西魯認為費娜仍有利用價值，所以便叫古羅布暫時留她一命……

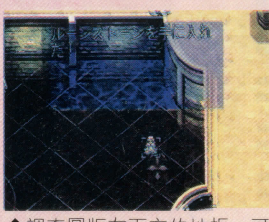
部隊資料數值一覽

1.5. 怪物	召喚使（步兵）					
LV 30	HP 25	MP 29	AT 38	21	DF 21	MV 13
狼人	HP 60	AT 48	DF 21			
2.4. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 44	HP 30	MP 9	AT 43	21	DF 28	MV 8
投石器	HP 40	AT 46	DF 20			
3.6.15. 怪物	死靈騎士（死馬）					
LV 42	HP 39	MP 7	AT 51	26	DF 28	MV 17
僵屍神獸	HP 80	AT 55	DF 32			
7.8. 怪物	召喚使（步兵）					
LV 30	HP 25	MP 29	AT 38	21	DF 21	MV 13
狼人	HP 40	AT 48	DF 21			
9.10. 怪物	金屬巨像兵（槍兵）					
LV 42	HP 43	MP 4	AT 45	25	DF 33	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 49	DF 35			
11.12. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 42	HP 30	MP 8	AT 43	21	DF 27	MV 8
投石器	HP 40	AT 45	DF 20			
13. 怪物	牛頭人（步兵）					
LV 43	HP 39	MP 6	AT 49	27	DF 30	MV 11
食人魔	HP 80	AT 56	DF 30			
16.17. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 42	HP 30	MP 8	AT 43	21	DF 27	MV 8
投石器	HP 60	AT 45	DF 20			
18.19. 怪物	暗黑聖者（僧侶）					
LV 40	HP 34	MP 20	AT 43	24	DF 28	MV 13
狂信者	HP 60	AT 45	DF 31			
20.21. 怪物	大惡魔（魔族）					
LV 40	HP 33	MP 27	AT 49	25	DF 29	MV 14
小惡魔	HP 80	AT 55	DF 32			
22.23. 怪物	幽靈（靈）					
LV 40	HP 32	MP 27	AT 48	25	DF 29	MV 12
幻影	HP 40	AT 54	DF 27			
24.25. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 41	HP 29	MP 8	AT 42	21	DF 27	MV 8
投石器	HP 60	AT 45	DF 19			
26.27. 怪物	暗黑聖者（僧侶）					
LV 39	HP 33	MP 20	AT 43	24	DF 28	MV 13
狂信者	HP 60	AT 44	DF 31			
28.	金屬巨像兵（槍兵）					
LV 42	HP 43	MP 4	AT 45	25	DF 33	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 49	DF 35			
29. 怪物	金屬巨像兵（槍兵）					
LV 43	HP 43	MP 4	AT 45	25	DF 34	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 49	DF 36			
30.（NPC）霧風		劍客（步兵）				
LV 42	HP 37	MP 8	AT 53	26	DF 36	MV 13
步兵	HP 80	AT 55	DF 31			

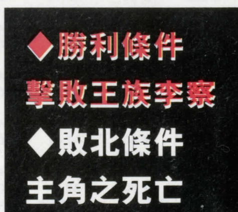
隱藏道具位置



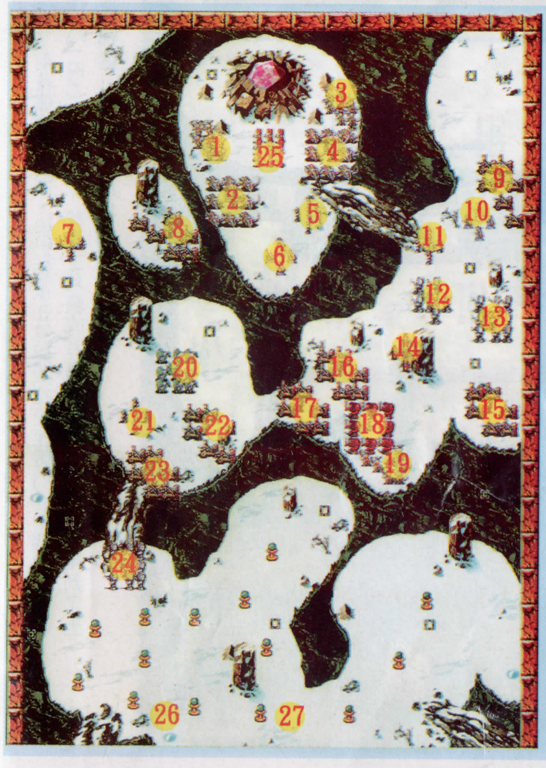
◆調查圖版中央左方的地板，可得到「勇者之秘石」。



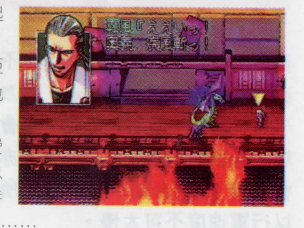
◆調查圖版右下方的地板，可得到「古代之石」。



SCENARIO-27
「變幻之費拉姬雅」



偉謝尼亞的魔物們扮成王族企圖令艾斯列特陷入混亂的作戰，由於LANGRISSER的能力而被輕易識破了。主角們趁着這個機會，開始向極寒冷的偉謝尼亞移動，以討伐魔族之長荷西魯。但在途中一個積滿了雪的沼澤上，變幻之費拉姬雅已等着主角們以求一洗污名。



當主角們仍在做出發的準備時，霧風想起了15年前在白山城內的往事……

當時霧風的故國正受到偉謝尼亞的費拉姬雅襲擊，霧風的主人茂忠公讓霧風回家保護他的妻子及兒子，但霧風最後仍是救不了他們，而到他回到白山城的時候，茂忠公亦已遭到費拉姬雅的毒手，雖然霧風將她擊退了，但茂忠公已經返魂無術，霧風抱着茂忠公的屍體發誓一定會替他報仇，然後才會切腹追隨茂忠公的……

跟着鏡頭回到了主角這邊。露娜告知主角，偵察隊發現了在附近的一個沼澤地上有魔物出現，霧風說這是偉謝尼亞開始心急的表現，這時你可選答：1.不過、沒問題的。2. 要提高警覺啊。3. 說不定沒可能取勝的了（在下選答了2. 要提高警覺啊）。

BATTLE



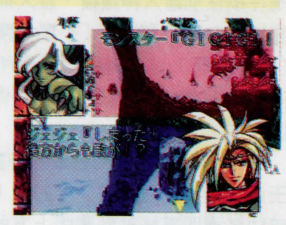
這一版的戰場主要是被多個大冰面所分隔，而其中三塊較大的冰面之間則有一條橋樑連接着。敵人方面似乎也是針對了這種地形來配置兵力的，單是看那7隊弓兵便已經夠你煩了，若是單純地靠陸上部隊進攻，便完全會陷入敵人的圈套中，因為敵部隊之中除弓兵外還有不少是可使用攻擊魔法的，運氣不好的話，隨時還未碰到敵人便已經被幹掉了，因此飛兵仍是身負重任的部隊，但因為主角在這一版還有更重要的任務在等着他，於是便只有露娜孤軍作戰了。

由於敵兵之中有一隊槍兵一開始便已經在我方附近，因此應派兩支步兵在左上方以便一開始能對付他，而露娜則應放在中央上方的位置，然後在第一回合飛到敵17及22隊之間排出斜線陣以封住他們的遠程攻擊，跟着再以防禦為主守在敵17隊的附近，令後方的部隊能安全地推進。

費拉姬雅最初會以暗黑公主的身份出現，但在第三回合開始前，她會強化變成一匹「幻龍」，更能使用超強的隕石魔法，但一打敗了她又會馬上過版，失去盡量賺取經驗值的機會，幸好她會在變身數個回合之後才開始活動，否則是會很難應付的，而由於霧風和她之間有着很多恩怨，所以若能讓霧風和她交手，是可以提高各女角對你的好感度的。

部隊資料數值一覽

1.3.19. 怪物		大惡魔（魔族）				
LV 40	HP 33	MP 27	AT 49	25	DF 29	MV 14
小惡魔	HP 60	AT 55	DF 32			
2.4. 怪物	死靈騎士（死馬）					
LV 45	HP 40	MP 7	AT 52	26	DF 29	MV 17
僵屍神獸	HP 80	AT 57	DF 33			
5. 怪物	召魔使（步兵）					
LV 42	HP 29	MP 38	AT 42	21	DF 25	MV 13
狼人	HP 40	AT 53	DF 25			
6.10. 怪物	幽靈（靈）					
LV 40	HP 32	MP 27	AT 48	25	DF 29	MV 12
幻影	HP 40	AT 54	DF 27			
7.11. 怪物	半蛇女妖（步兵）					
LV 41	HP 32	MP 36	AT 43	23	DF 27	MV 13
狼人	HP 40	AT 53	DF 26			
8.9.15.16.22. 怪物		暗黑狙擊手（弓兵）				
LV 42	HP 30	MP 8	AT 43	21	DF 27	MV 8
投石器	HP 60	AT 45	DF 20			
12. 怪物	金屬巨像兵（槍兵）					
LV 45	HP 44	MP 5	AT 46	25	DF 35	MV 10
骸骨巨像兵	HP 50	AT 50	DF 37			
13.24. 怪物金屬巨像兵（槍兵）						
LV 45	HP 44	MP 5	AT 46	25	DF 35	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 50	DF 37			
14. 怪物	暗黑聖者（僧侶）					
LV 40	HP 34	MP 20	AT 43	24	DF 28	MV 13
狂信者	HP 40	AT 45	DF 31			
17.23. 怪物暗黑狙擊手（弓兵）						
LV 44	HP 30	MP 9	AT 43	21	DF 28	MV 8
投石器	HP 60	AT 46	DF 20			
18. 怪物	牛頭人（步兵）					
LV 46	HP 40	MP 6	AT 51	27	DF 31	MV 11
食人魔	HP 80	AT 57	DF 32			
20. 怪物	死靈騎士（死馬）					
LV 45	HP 40	MP 7	AT 52	26	DF 29	MV 19
僵屍神獸	HP 80	AT 60	DF 29			
21. 怪物	召魔使（步兵）					
LV 40	HP 28	MP 37	AT 42	21	DF 25	MV 13
狼人	HP 40	AT 52	DF 25			
24. 費拉姬雅		暗黑公主（僧侶）				
LV 52	HP 38	MP 27	AT 49	26	DF 32	MV 13
暗黑僧侶	HP 80	AT 49	DF 35			
25.（第3回合起）費拉姬雅			幻龍（龍）			
LV 56	HP 50	MP 18	AT 60	28	DF 39	MV 12
白龍	HP 60	AT 59	DF 42			
26.27.（敵增援）怪物		人面獸（飛兵）				
LV 45	HP 41	MP 3	AT 53	26	DF 27	MV 18
翼妖獸	HP 70	AT 59	DF 22			



雖然不會有甚麼大問題，但這一版敵人是隱藏了兩隊飛兵在圖版下方的，當他們接近時，使用魔法使的「WINDCUTTER」大概便足以應付的了。

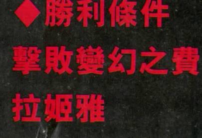
AFTER BATTLE……

打倒費拉姬雅後，霧風終於報了妻兒的仇，但他亦明白到只要幕後黑手的荷西魯仍在，仍是會有其他國家受到襲擊的，因此他決定繼續和主角同行，一起向偉謝尼亞進發。

往隱藏版之道◆3

又是要通往隱藏版的時間了，在這一版中，各位會發現圖版的右下、下方及左方邊沿各有着一個藍色的圓形地帶，當你派主角經過這些地方時，會需要作出不同的行動選擇，若是你在這三處地方分別選了「叩拜（おがむ）」、「總之就是跳舞（とりあえす踊る）」以及「擺POSE看看（ポージングしてみる）」，那麼到過版之後便能進入遊戲的第三個隱藏版面中。



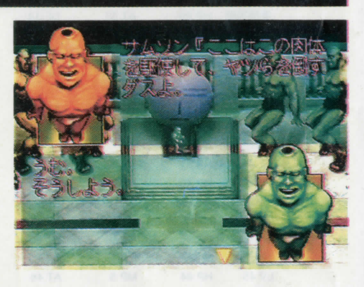


◆勝利條件
擊敗變幻之費拉姬雅
◆敗北條件
主角之死亡



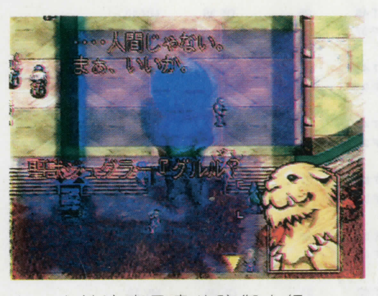
SCENARIO-？3
「男之美學與女王樣」

BATTLE



這可以說是《LANGRISSER III》最為地底的一版（但亦可能是各位最期待的一版……），總之，這裏就是俗稱的「兄貴之神殿」。

以兵力分佈來看，敵人全部也是步兵，所以我方是沒有理由派槍兵出來送死的，而為了針對敵人全步兵的弱點，各位大可將部隊盡量轉職成騎兵來出擊。

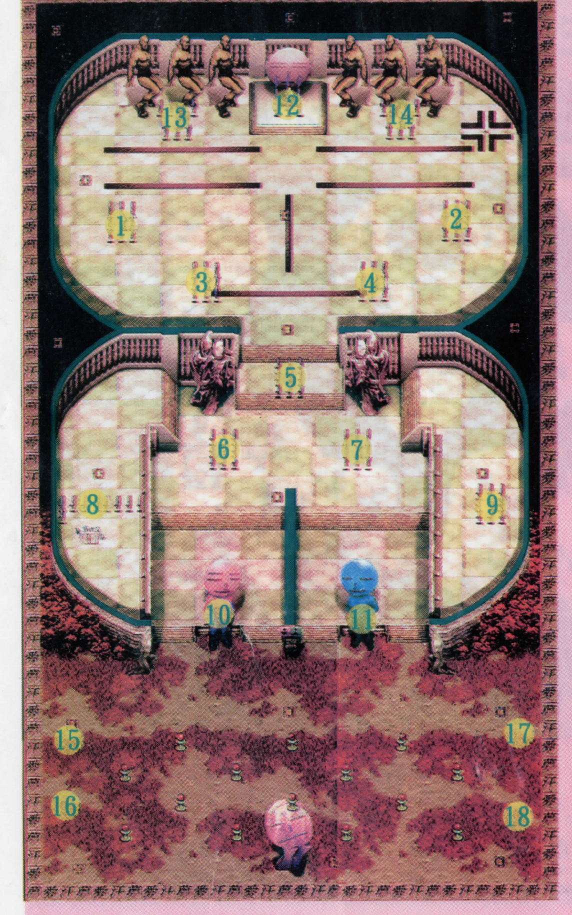


各位若留心觀看的話，會留意到這一版進入神殿的入口是分為了左右兩部分，而入口則有一個類似男女廁的標誌，若各位是想用較簡單的方法過版的話，便要將隊伍中的男女性角色分別進入正確性別的入口（神獸積古拉由於不是人類，所以從哪一邊進入也是沒有所謂的），而事實上，由於這班兄貴的防禦力很強，單靠直接攻擊不易取勝，而且騎兵在神殿內的移動力又極低，所以最好能配合魔法使的攻擊魔法。

最簡單直接的過版方法，是在按性別進入神殿後，派人前往神殿左下方那寫着「不要打開（あけるな！）」的地點，那麼所有敵人都會一次過被全滅，這做法由於獲益最少，所以是不建議給大家使用的。

實際上，當積西嘉進入神殿時，那些兄貴便會高呼叫女王大人回到王座，這時你可選答：1.好呀！2.誰是女王大人？3.拒絕！跟着若是你成功將積西嘉移動到圖版上方的王座前面，那麼便能順利過版，而積西嘉更能從此雇用那些兄貴們所用的步兵「外星人」……

由於在王座周圍有三隊較強的兄貴看守着，要接近王座大概最少也要打倒中央那支敵部隊才可，不過各位還是不要太過貪心，因為一旦全滅這三隊敵人的話，是會馬上過版的，除此之外，敵人亦會在第15回合結束後自爆，所以行軍速度不可太慢。



雖然是已經決定了前往偉謝尼亞城，但仍是很在意與費拉姬雅戰鬥途中偶然取得的那個古怪的「土偶（ハニワ）」的去向。於是主角裝成若無其事地，將同伴們帶到了土偶去了的地方。而在那處，建造了一所相當奇怪的神殿



另一方面，當第10回合開始時，敵人會有4支部隊從畫面的左下及右下方登場，各位可按自己的部隊實力決定是否對付他們。而在隱藏道具方面，當你走到神殿右上方那個憤怒記號的中央時，若是選擇叩來看看（叩いてみる），那麼會有一隻奇怪的生物問你這一版的名字，當你選答了外星人版（うみにん面）之後，便能得到一個鐵啞鈴（鉄アレイ）。

部隊資料數值一覽

1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11. 兄貴　統治者（步兵）						
LV 40	HP 43	MP 10	AT 51	28	DF 31	MV 13
外星人	HP 80	AT 51	DF 31			
12. 巴倫　統治者（步兵）						
LV 48	HP 46	MP 12	AT 55	28	DF 34	MV 13
外星人	HP 80	AT 55	DF 34			
13. 安東　統治者（步兵）						
LV 45	HP 45	MP 11	AT 54	28	DF 33	MV 13
外星人	HP 80	AT 53	DF 33			
14. 森遜　統治者（步兵）						
LV 45	HP 45	MP 11	AT 54	28	DF 33	MV 13
外星人	HP 80	AT 53	DF 33			
15.16.17.18. 敵增援（TURN 10）兄貴　統治者（步兵）						
LV 40	HP 43	MP 10	AT 51	28	DF 31	MV 13
外星人	HP 80	AT 51	DF 31			

隱藏道具位置

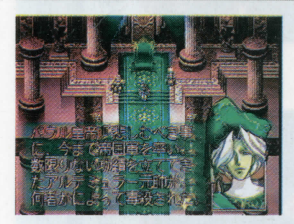


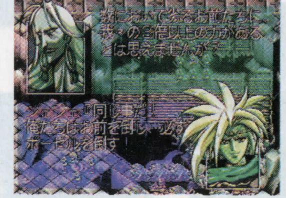
◆調查圖版右上方的憤怒形記號中央，可得到「鐵啞鈴」。

◆勝利條件
秘密
◆敗北條件
主角之死亡
PC某位女性之死亡



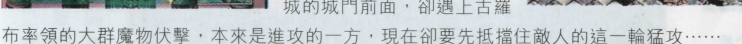
SCENARIO-28
「魔之防禦網」





在列古尼亞帝國，先後毒殺了兩位國王的巴魯，終於得嘗所願登上帝國皇帝的寶座，在登基典禮上，巴魯亦同時任命佳歐代替歐迪密拉擔任帝國元帥……

主角們來到偉謝尼亞城的城門前面，卻遇上古羅布率領的大群魔物伏擊，本來是進攻的一方，現在卻要先抵擋住敵人的這一輪猛攻……



BATTLE

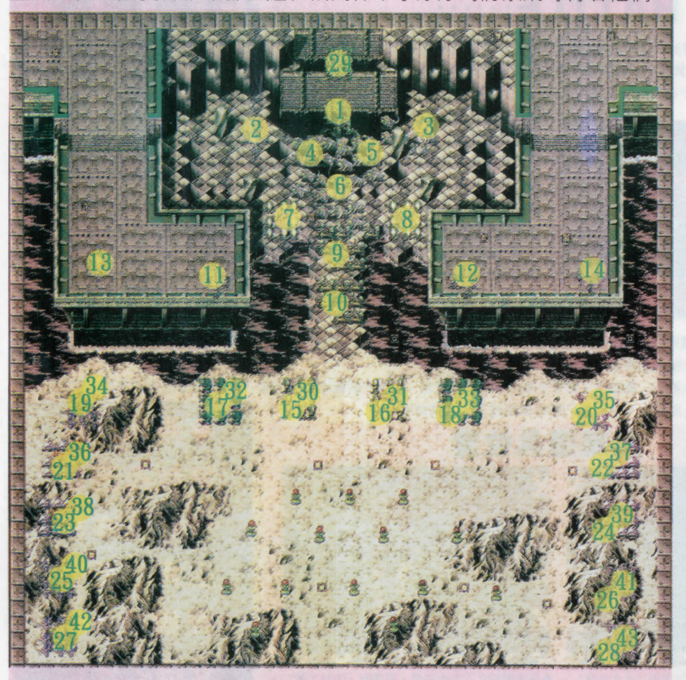
就如古羅布在版面開始時所說的那樣，進攻的一方理論上是應該要有守方3倍兵力才會有取勝的機會，而這一版既然一開始就已經是被敵人包圍着，勉強進攻亦不會有甚麼好處，因此這一版的初期應將戰線控制在下半部份的山地上，除去敵部隊比自己多的不利因素。由於第一回合移動後已經馬上會進入戰鬥區域，在配置部隊時若能安置在一個適當的位置，那麼到戰鬥開始後便能馬上取得優勢。

當敵人最初設在畫面下方的部隊（15~28）被你全滅後，古羅布會施法將他們全數復活（為清楚起見，在下會以敵增援30~43來表示），突然出現的這群敵人難免會令人感到相當頭痛，但主角們亦很快便想到這群敵人因為已經死過一次，對火炎及神聖系魔法是相當弱的，所以各位大可針對這一點，事先將僧侶及魔法使移動到附近，以便可在短時間內消滅這批敵人。

處理了畫面下方敵人的兩輪攻擊後，跟着便可開始攻擊古羅布前面的敵軍了。由於這裏的敵人是不會主動向你這邊移動的，於是在下便利用這特點，將數支使用魔法的部隊集結在橋的前方，利用攻擊魔法消滅橋上的弓兵及橋邊的死馬、八爪魚等敵人。至於兩邊守在高處的半蛇女妖，則需要利用飛兵才能將她們幹掉。

隱藏道具方面，畫面上半部份左下方的石柱旁邊，會找到一個裝着紅色液體的小瓶，若你不惜受傷也要緊緊拿着這瓶子的話（しっかりとつかむ），雖然取瓶的人會受到10點損傷，但就能得到「死靈之血」。除此之外，來到右上方的柱後時會找到一柄劍，若你能說出它的名字「村正」，那便能取得AT+11的妖刀村正。

主角們打倒了三魔將之一「變幻之費拉姬雅」後，終於到達偉謝尼亞城，但死人使古羅布卻已經在城門佈下了厚厚的防禦網等待着他們。



部隊資料數值一覽

1. 怪物	暗黑聖者（僧侶）					
LV 40	HP 34	MP 20	AT 43	24	DF 28	MV 13
暗之使徒	HP 60	AT 46	DF 31			
2.3. 怪物	半蛇女妖（步兵）					
LV 42	HP 32	MP 37	AT 44	23	DF 27	MV 13
狼人	HP 40	AT 54	DF 26			
4.5.6. 怪物	死靈騎士（死馬）					
LV 45	HP 40	MP 7	AT 52	26	DF 29	MV 17
僵屍神獸	HP 80	AT 57	DF 33			
7. 怪物	多頭龍（水兵）					
LV 46	HP 41	MP 9	AT 52	27	DF 30	MV 18
八爪魚	HP 80	AT 58	DF 30			
8. 怪物	多頭龍（水兵）					
LV 44	HP 40	MP 9	AT 51	27	DF 30	MV 18
八爪魚	HP 80	AT 57	DF 29			
9.10. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 46	HP 30	MP 9	AT 44	21	DF 29	MV 8
投石器	HP 70	AT 47	DF 21			
11.12. 怪物	半蛇女妖（步兵）					
LV 32	HP 30	MP 32	AT 40	23	DF 24	MV 13
狼人	HP 40	AT 50	DF 22			
13.14. 怪物	幽靈（靈）					
LV 42	HP 33	MP 28	AT 49	25	DF 29	MV 12
幽鬼	HP 40	AT 52	DF 31			
15.16 怪物	金屬巨像兵（槍兵）					
LV 46	HP 44	MP 5	AT 46	25	DF 35	MV 10
瘋狂巨像兵	HP 80	AT 45	DF 43			
17. 怪物	牛頭人（步兵）					
LV 43	HP 39	MP 6	AT 49	27	DF 30	MV 11
食人魔	HP 80	AT 56	DF 30			
18. 怪物	牛頭人（步兵）					
LV 44	HP 39	MP 6	AT 50	27	DF 30	MV 11
食人魔	HP 80	AT 56	DF 31			
19.20. 怪物	人面獸（飛兵）					
LV 42	HP 40	MP 3	AT 51	26	DF 26	MV 18
翼妖獸	HP 80	AT 57	DF 21			
21.22.23.24. 怪物		恐龍王（特馬）				
LV 46	HP 40	MP 10	AT 52	26	DF 30	MV 21
骸骨恐龍	HP 80	AT 56	DF 32			
25.26.27.28. 怪物		人面獸（飛兵）				
LV 46	HP 41	MP 3	AT 53	26	DF 28	MV 18
翼妖獸	HP 80	AT 59	DF 23			
29. 死人使古羅布		暗黑王者（步兵）				
LV 51	HP 32	MP 49	AT 46	26	DF 30	MV 13
暗黑衛兵	HP 80	AT 54	DF 37			
30.31.（敵增援）怪物		金屬巨像兵（槍兵）				
LV 46	HP 44	MP 5	AT 46	25	DF 35	MV 10
瘋狂巨像兵	HP 80	AT 45	DF 43			
32.（敵增援）怪物		牛頭人（步兵）				
LV 43	HP 39	MP 6	AT 49	27	DF 30	MV 11
食人魔	HP 80	AT 56	DF 30			
33.（敵增援）怪物		牛頭人（步兵）				
LV 44	HP 39	MP 6	AT 50	27	DF 30	MV 11
食人魔	HP 80	AT 56	DF 31			
34.35.（敵增援）怪物		人面獸（飛兵）				
LV 42	HP 40	MP 3	AT 51	26	DF 26	MV 18
翼妖獸	HP 80	AT 57	DF 21			
36.37.38.39.（敵增援）怪物			恐龍王（特馬）			
LV 46	HP 40	MP 10	AT 52	26	DF 30	MV 21
骸骨恐龍	HP 80	AT 56	DF 32			
40.41.42.43.（敵增援）怪物			人面獸（飛兵）			
LV 46	HP 41	MP 3	AT 53	26	DF 28	MV 18
翼妖獸	HP 80	AT 59	DF 23			

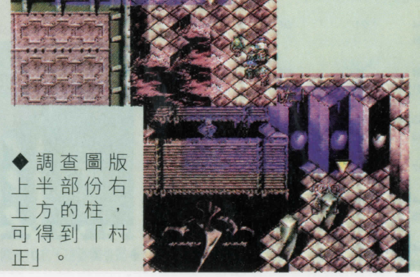
AFTER BATTLE……



打倒古羅布後，基柏特總算能替女兒歌迪報仇，而主角們下一個目標便是魔劍的主人荷西魯。

在列古尼亞帝國中，成為了皇帝的巴魯得意非常，並開始催促佳歐帶兵攻打艾斯列特，但佳歐卻說有些事情令他放心不下，叫巴魯再給他一點時間去查個清楚……

隱藏道具位置

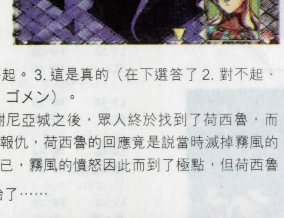


◆調查圖版上半部份左下方的柱，可得到「死靈之血」。

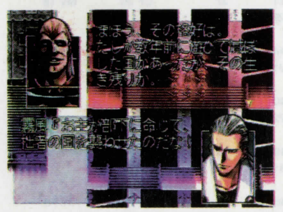
◆調查圖版上半部份右上方的柱，可得到「村正」。

◆勝利條件
擊敗古羅布
◆敗北條件
主角之死亡

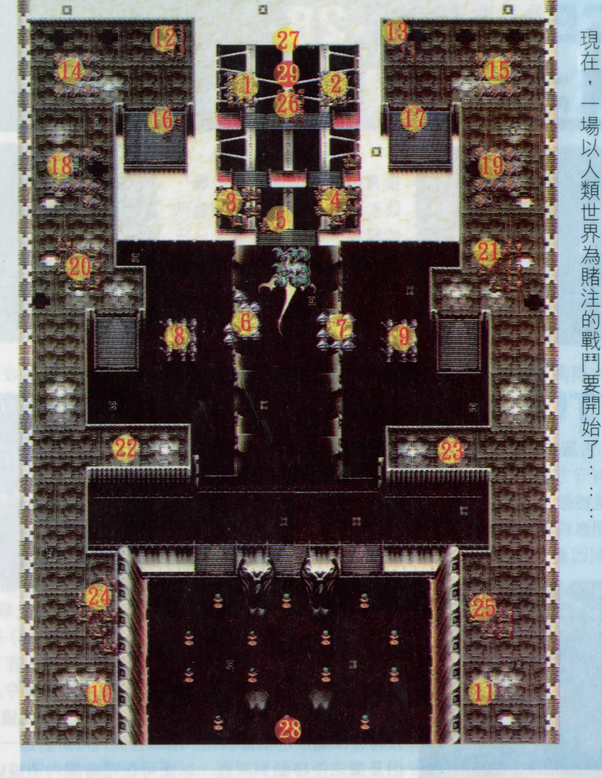
SCENARIO-29
「魔劍之主·荷西魯」



在偉謝尼亞城的城門前面，主角們全已做好準備，決心要和荷西魯一戰，這時妮芬卻似乎因為壓力太大而有點徬徨，這時你可選擇對她說：1.這任務很重大的。2.放輕鬆點吧！3.這不像妳啊！若你選答了3.這不像妳啊（らしくないぞ！），她會顯得有點不滿，這時你可再選答：1.是我說得太過份了。2.對不起、對不起。3.這是真的（在下選答了2.對不起、對不起 ゴメン、ゴメン）。

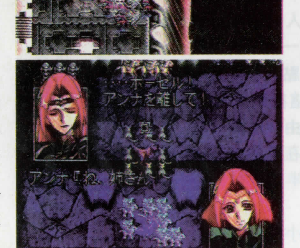


進入偉謝尼亞城之後，眾人終於找到了荷西魯，而對於霧風的決心報仇，荷西魯的回應竟是說當時滅掉霧風的祖國只是玩玩而已，霧風的憤怒因此而到了極點，但荷西魯這時一聲呼喚，四周便馬上出現了無數的魔物，戰鬥要開始了……



在偉謝尼亞城內的最低層，荷西魯一直在等着獵物的到達。「被露絲妮斯所選中的人類會有多強呢，真是期待了……」現在，一場以人類世界為賭注的戰鬥要開始了……

BATTLE

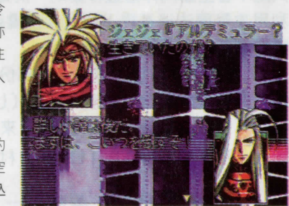


由於版面開始時，主角們開始位置的左右各有一些敵方的弓兵及魔法部隊，因此仍舊是需要先在左右兩方各準備一支飛兵及魔法部隊，讓飛兵封住了敵弓兵的遠程攻擊能力，再輔以攻擊魔法將這兩邊的敵人消滅，其他部隊則暫且不要前進，最多只是讓後方的部隊移至前線，待飛兵完成任務後（這亦包括取得隱藏道具），便繼續沿兩邊攻上去（隊中的僧侶最好能在途中替這兩支部隊回復HP），到兩旁的半蛇女妖已威脅不大時，畫面下方的主隊便可開始推進。

當主角們前進到某個程度時，費娜會在畫面下方以NPC身份出現，她是來向荷西魯要回她妹妹安娜的，而荷西魯則將安娜放在畫面最上方，卻不保證她的安全，主角們雖然聽到毒殺歐迪密拉的人是她而感到有點意外，但亦決定先助她救回妹妹。

幸好荷西魯是不會故意攻擊安娜的，所以暫時亦不會有甚麼大問題出現。這時兩旁的部隊可繼續前進，為中央的主隊消除那些會從高處使用遠程攻擊的敵人，除了中央的神龍較難應付外，其他敵兵應該都能順利消滅的。

當荷西魯見主角們前進到一定距離後，便想以安娜要脅各人停手，想不到歐迪密拉竟然突然在安娜與荷西魯之間出現，雖說他是來救回安娜的，但亦間接令安娜會被荷西魯及大惡魔的攻擊魔法所傷，而且歐迪密拉亦沒可能一下子對付眼前的敵人，因此便必須盡快讓飛兵前往支援（首要條件是幹掉部隊12、13的暗黑聖者，以免敵人可以不斷回復HP）。



隱藏道具方面，經過畫面右下方的中空地板時可取得一隻蛋，若你很小心的保護這隻蛋（大切にしまう），便可得到「太古之卵」。而當經過畫面左下方的中空地板時，會從洞中望見一枚羽毛，若你跳進洞穴中去取這羽毛的話（穴へ飛び込む），便能得到「天空之翼」。

部隊資料數值一覽

部隊						
1.2. 怪物	大惡魔（魔族）					
LV 47	HP 35	MP 22	AT 51	25	DF 31	MV 14
小惡魔	HP 80	AT 58	DF 35			
3.4. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 47	HP 30	MP 9	AT 45	21	DF 29	MV 8
投石器	HP 70	AT 47	DF 22			
5. 怪物	神龍（龍）					
LV 48	HP 46	MP 16	AT 56	27	DF 35	MV 12
白龍	HP 80	AT 55	DF 38			
6.7. 怪物	恐龍王（特馬）					
LV 48	HP 41	MP 10	AT 52	26	DF 31	MV 21
骸骨恐龍	HP 80	AT 57	DF 32			
8.9. 怪物	金屬巨像兵（槍兵）					
LV 48	HP 45	MP 5	AT 47	25	DF 36	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 51	DF 38			
10.11. 怪物	幽靈（靈）					
LV 45	HP 34	MP 29	AT 50	25	DF 30	MV 12
幽鬼	HP 40	AT 53	DF 32			
12.13. 怪物	暗黑聖者（僧侶）					
LV 44	HP 35	MP 22	AT 44	24	DF 29	MV 13
狂信者	HP 60	AT 46	DF 33			
14.15.18.19. 怪物		死靈騎士（死馬）				
LV 47	HP 41	MP 7	AT 53	26	DF 30	MV 17
僵屍神獸	HP 80	AT 58	DF 34			
16.17. 怪物	召魔使（步兵）					
LV 44	HP 29	MP 39	AT 43	21	DF 26	MV 13
暗黑衛兵	HP 40	AT 51	DF 31			
20.21. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 44	HP 30	MP 9	AT 43	21	DF 28	MV 8
投石器	HP 70	AT 46	DF 20			
22.23. 怪物	半蛇女妖（步兵）					
LV 43	HP 33	MP 37	AT 43	23	DF 28	MV 13
狼人	HP 40	AT 54	DF 27			
24. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 45	HP 30	MP 9	AT 44	21	DF 28	MV 8
投石器	HP 70	AT 46	DF 21			
25. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 46	HP 30	MP 9	AT 44	21	DF 29	MV 8
投石器	HP 60	AT 47	DF 21			
26. 荷西魯	暗黑王者（步兵）					
LV 60	HP 34	MP 50	AT 60	26	DF 34	MV 13
暗黑衛兵	HP 80	AT 65	DF 43			
27.（NPC）安娜		一般人（步兵）				
LV 35	HP 31	MP 10	AT 37	0	DF 20	MV 12
28.（NPC）費娜將軍		龍君主（飛兵）				
LV 50	HP 41	MP 11	AT 54	26	DF 29	MV 18
鷹頭獅	HP 70	AT 59	DF 25			
29.（NPC）歐迪密拉		劍客（步兵）				
LV 70	HP 48	MP 16	AT 64	26	DF 53	MV 10
親衛兵	HP 50	AT 70	DF 49			

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，歐迪密拉向主角們解釋了自己突然出現的真相，原來他知道費娜唯一的親人被捉了當人質後，於是便喝下會進入假死狀態的藥來騙過偉謝尼亞的人。

就在主角們好不容易終於將魔劍封印時，佳歐竟然帶着軍隊出現，他看出費娜是沒有理由會毒殺歐迪密拉的，於是前來看個究竟，為了斬草除根，他命部下放箭射向歐迪密拉，費娜用自己的身體擋了這一箭，歐迪密拉一怒之下拿起魔劍艾巴撒衝向佳歐，在魔劍的威力下，佳歐的部隊傷亡慘重，而在歐迪密拉正想追擊時，魔物竟再度出現，蟲使拉古告知歐迪密拉他已獲得艾巴撒承認，可以當上黑暗一族的主人，歐迪密拉於是繼續前往追擊，主角們則因為被自稱是不死身的拉古阻礙而給歐迪密拉跑掉了。



就在拉古撤退後，士兵傳來巴拉魯的大軍正攻向艾斯列特邊境的消息，主角們只有暫時放下歐迪密拉的事，專心擊退巴拉魯方面的軍隊。

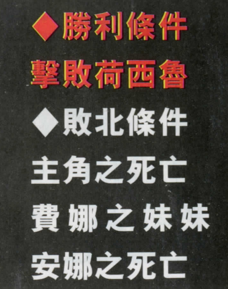
歐迪密拉望着費娜的墓，想到反正巴魯遲早也會找藉口來對付他的，於是決定先發制人將帝國攻下，並命拉古在這段時間干擾艾斯列特，以免被他們乘虛而入。

在巴拉魯城的大殿上，偉路達王命令全軍向艾斯列特進攻，而對於初戰的尼法斯鎮，他更命黑騎士對那裏的水閘打主意，菲妮雅公主雖然想阻止黑騎士，但他就只聽從偉路達王一人的命令……

隱藏道具位置

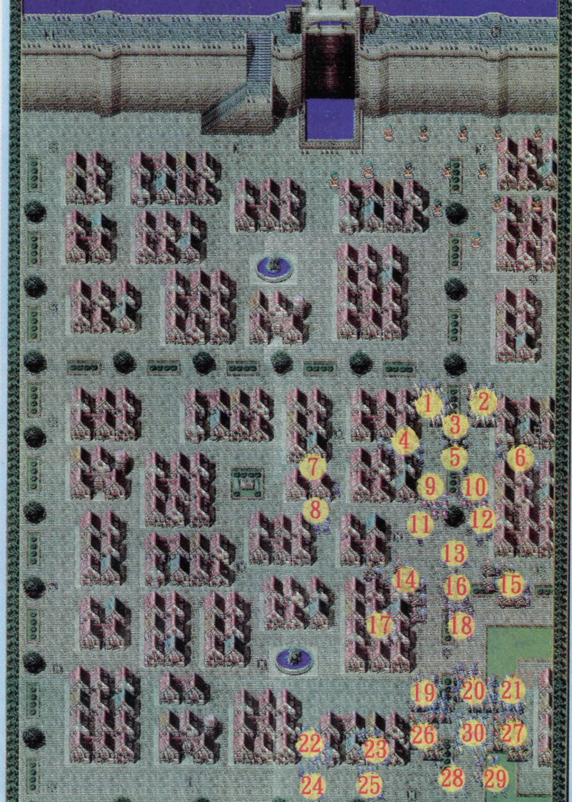
◆調查圖版右下方的空洞，可得到「太古之卵」。

◆調查圖版左下方的空洞，可得到「天空之翼」。



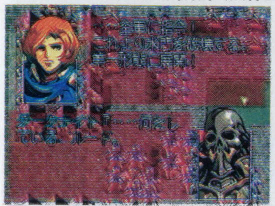
SCENARIO-30
「面具背後」

雖然主角們是將荷西魯打倒而一度將魔劍封印了，但歐迪密拉卻因為費娜的死而一怒之下將艾巴撒帶走了。主角們本想馬上追上去的，但卻收到報告，得知再度進軍的巴拉魯軍正在襲擊一個位於國境邊沿的城鎮。以市民性命為優先的主角們，於是便為了擊退巴拉魯軍而來到了位於河邊的鎮尼法斯（ネルファス）。



在列古利亞城的大殿裏，佳歐將歐迪密拉仍然生還，更得到偉謝尼亞魔物成為同伴的事向巴魯報告，一直視歐迪密拉為眼中釘的巴魯見歐迪密拉與怪物為伴，不但馬上稱他為叛亂分子，更命佳歐全力前往討伐。

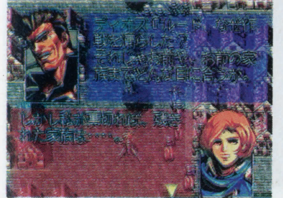
在尼法斯鎮上，列特對於黑騎士要將水門破壞的決定感到十分意外，但在迫於無奈的情況下亦只有命令軍隊開始行動，這時主角們剛好趕到，迪奧斯先和自己昔日的副官打了聲招呼，而黑騎士看見主角出現，決定臨時改變戰略，讓列特的部隊纏着敵人，再派機動部隊繞着前往破壞水門。



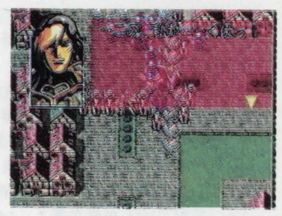


BATTLE

這一版的地圖相當大，而且敵人亦相當密集，由於單靠原有的職業會戰得較為辛苦，所以在下在這一版開始之前會使用一些在過往版面中拾得的道具，將某些人物轉職到隱藏職業中，其中妮芬及積西嘉轉職成隱士之後由於可使用能力超強的連續魔法及瞬間轉移，對戰局的影響極大，所以必須在此說明。



就如版面開始前黑騎士和列特副官的對話一樣，雖然敵我雙方的開始位置都在圖版右方，但敵人卻是會派出部份部隊繞路前往攻擊水門的，若說得直接一點，便是要提防敵隊22~25的兩隊飛兵及兩隊盜賊，由於這幾支敵部隊所走的路遠離戰門區域，在下會建議大家一開始便準備兩支較強的部隊前往迎擊。

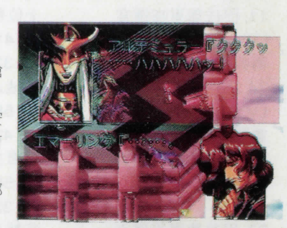


不過，由列特率領的敵人第一大隊亦不是容易應付的，為了能盡快擊破這些敵人，在下的戰法是在配置部隊時將騎兵等放在前方，魔法部隊則放到最後，在第一回合時由可以使用瞬間轉移的隊員將他們送到前線並同時以區域性魔法攻擊，以求強行毀滅其中一些敵部隊，至於迪奧斯則要小心地讓他接近列特，這樣便能開始對他的説服，當他和你戰門過後，若再讓迪奧斯和他接近，那麼他便會成為幫助我方的NPC，不過這過整需要差不多三個回合，而且他更會在成為NPC後開始向黑騎士的主隊攻擊，由於過版後他仍生還的話可得到額外的道具，所以最好經常留意他的HP。

黑騎士率領的主隊雖然部隊數較少，但特色是移動速度很高，當你好不容易才將黑騎士打倒時，主角竟然發現黑騎士的真正身份就是祖利安！

隱藏道具方面，當你經過圖版中央的石碑時，若向石碑説出「スカサハ」這名字，便能得到一本「女槍兵之書（スカサハの書）」。

AFTER BATTLE……



戰門結束後，列特若然仍生存的話，他便會在告別之前將一柄飛箭槍（ゲイボルグ）送給你。

主角對於黑騎士就是祖利安這個事實感到很難過，這時積西嘉從祖利安的身體中感覺到有少許魔族力量的存在，主角開始聯想到偉路達王的失常亦可能是和這有關，於是便馬上起程前往巴拉魯國查明真相。

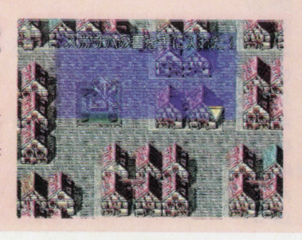
另一方面，歐迪密拉帶兵搶奪了帝國的空中要塞，由於知道佳歐捨棄部下逃回了王都，於是他便決定和艾馬尼一起向王都進攻。

部隊資料數值一覽

1.2. 巴拉魯軍指揮官		高地人（騎馬）				
LV 54	HP 42	MP 9	AT 56	26	DF 32	MV 21
槍騎兵	HP 60	AT 66	DF 29			
3. 巴拉魯軍指揮官		上位僧侶（僧侶）				
LV 52	HP 34	MP 39	AT 45	23	DF 31	MV 13
十字軍	HP 40	AT 48	DF 36			
4.5.6. 巴拉魯軍指揮官		劍客（步兵）				
LV 54	HP 41	MP 10	AT 52	26	DF 35	MV 12
正規軍	HP 60	AT 52	DF 41			
7.8. 巴拉魯軍指揮官		暗殺者（盜賊）				
LV 53	HP 36	MP 12	AT 52	25	DF 34	MV 14
惡漢	HP 60	AT 59	DF 31			
9.10. 巴拉魯軍指揮官		將軍（槍兵）				
LV 54	HP 41	MP 10	AT 50	26	DF 37	MV 12
長槍兵	HP 60	AT 48	DF 46			
11.12. 巴拉魯軍指揮官		大魔法使（步兵）				
LV 46	HP 32	MP 39	AT 45	23	DF 28	MV 13
兵士	HP 40	AT 50	DF 32			
13. 巴拉魯軍指揮官		上位僧侶（僧侶）				
LV 51	HP 33	MP 38	AT 45	23	DF 31	MV 13
十字軍	HP 40	AT 48	DF 36			
14.15. 巴拉魯軍指揮官		狙擊手（弓兵）				
LV 54	HP 32	MP 10	AT 47	21	DF 32	MV 8
投石器	HP 60	AT 49	DF 25			
16. 巴拉魯軍指揮官		狙擊手（弓兵）				
LV 54	HP 32	MP 10	AT 47	21	DF 32	MV 13
妖精	HP 60	AT 50	DF 30			
17. 巴拉魯軍指揮官		龍君主（飛兵）				
LV 53	HP 42	MP 11	AT 55	26	DF 30	MV 21
小飛仙	HP 60	AT 60	DF 27			
18. 列特副官		將軍（槍兵）				
LV 52	HP 41	MP 10	AT 49	26	DF 36	MV 12
長槍兵	HP 60	AT 48	DF 48			
19.20.21. 巴拉魯軍指揮官			高地人（騎馬）			
LV 56	HP 43	MP 10	AT 57	26	DF 32	MV 19
重騎兵	HP 60	AT 61	DF 36			
22.23. 巴拉魯軍指揮官		龍君主（飛兵）				
LV 55	HP 43	MP 11	AT 56	26	DF 31	MV 21
人面鳥	HP 60	AT 64	DF 30			
24.25. 巴拉魯軍指揮官		暗殺者（盜賊）				
LV 55	HP 37	MP 12	AT 53	25	DF 34	MV 14
惡漢	HP 60	AT 60	DF 32			
26.27. 巴拉魯軍指揮官		弓君主（騎弓）				
LV 55	HP 39	MP 10	AT 46	24	DF 33	MV 18
半人豹	HP 60	AT 49	DF 34			
28. 巴拉魯軍指揮官		龍君主（飛兵）				
LV 57	HP 43	MP 11	AT 57	26	DF 31	MV 21
小飛仙	HP 60	AT 62	DF 29			
29. 巴拉魯軍指揮官		龍君主（飛兵）				
LV 57	HP 43	MP 11	AT 57	26	DF 31	MV 21
人面鳥	HP 60	AT 65	DF 31			
30. 黑騎士 飛龍王者（飛兵）						
LV 70	HP 46	MP 14	AT 65	27	DF 37	MV 18
鷹頭獅	HP 80	AT 69	DF 32			

隱藏道具位置

◆調查圖版中央的石碑，可得到「女槍兵之書」。

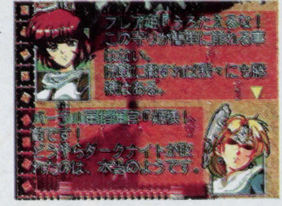


◆勝利條件
全滅敵人
◆敗北條件
主角之死亡
水門被破壞

SCENARIO-31
「兩人……」

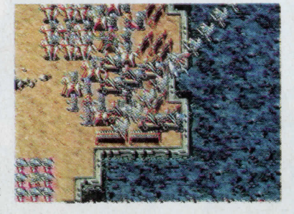
黑騎士的真正身分竟然就是祖利安。
這個事實令主角的內心很煩惱，而且更從他的身體感到魔力的存在。
難道是偉謝尼亞？
假如真是這樣的話，偉路達王失常的原因會是……？
為了查明事實，主角們開始向巴拉魯王國移動了。

在列古尼亞帝都的上空，帝國的飛兵部隊正在拼命抵擋歐迪密拉的空中要塞及魔物軍團。艾馬尼始終不忍心殺死帝國的人，但歐迪密拉卻毫不留手，令他開始覺得有點不對勁……

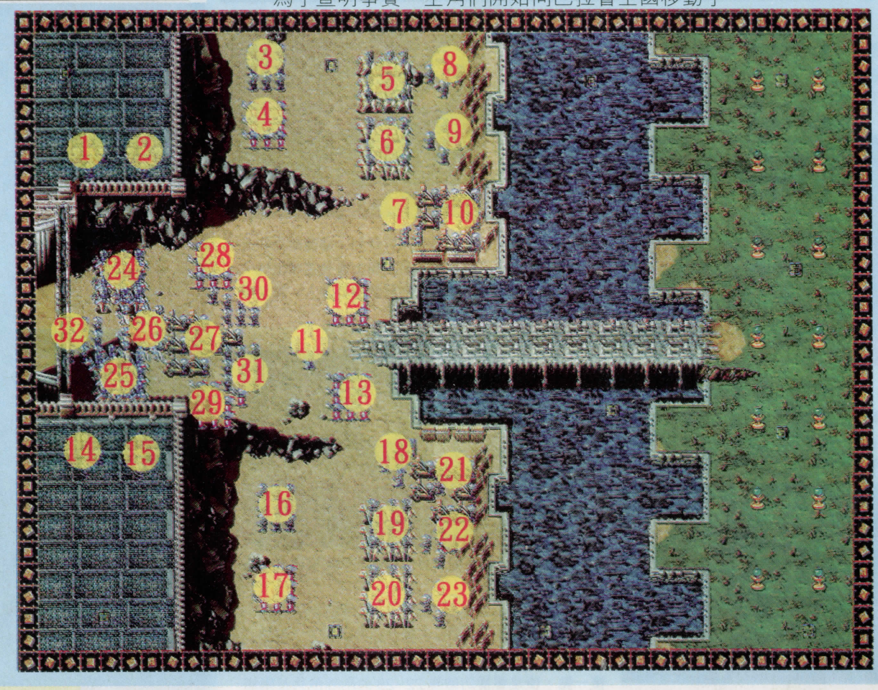


在通往巴拉魯國的路上，主角們遇上由菲妮雅公主所佈下的最後防線，主角雖然很想說服她以免無謂的傷亡，但亦只有由同伴為他殺出一條血路才可……

BATTLE



這次主角們要面對的，是菲妮雅以防守為優先而佈下的完全守勢，其中最明顯的不利條件是通往敵陣的路基本上是只有中央那一條石橋，但這條橋又長又窄，想所有部隊都以這條橋通往敵陣的話，結果便會是發生嚴重「塞人」事件，部隊到了橋的一半時會被敵人的魔法使接二連三的轟炸，所以必須要想想其他的前進路線。



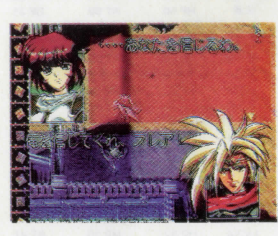
部隊資料數值一覽

1.2.8.9.14.15.22.23. 巴拉魯軍指揮官			大魔法使（步兵）			
LV 42	HP 31	MP 37	AT 43	23	DF 27	MV 13
兵士	HP 40	AT 49	DF 30			
3.16. 巴拉魯軍指揮官			劍客（步兵）			
LV 50	HP 40	MP 9	AT 51	26	DF 33	MV 12
步兵	HP 80	AT 57	DF 33			
4.12.13.17. 巴拉魯軍指揮官			將軍（槍兵）			
LV 51	HP 40	MP 10	AT 49	26	DF 36	MV 12
長矛兵	HP 80	AT 50	DF 42			
5.6.19.20. 巴拉魯軍指揮官			高地人（騎馬）			
LV 50	HP 41	MP 9	AT 54	26	DF 30	MV 21
槍騎兵	HP 80	AT 64	DF 28			
7.18. 巴拉魯軍指揮官			聖者（僧侶）			
LV 42	HP 34	MP 21	AT 44	24	DF 29	MV 13
十字軍	HP 40	AT 46	DF 33			
10.21. 巴拉魯軍指揮官			狙擊手（弓兵）			
LV 49	HP 31	MP 9	AT 45	21	DF 30	MV 8
投石器	HP 70	AT 47	DF 23			
11. 巴拉魯軍指揮官			上位僧侶（僧侶）			
LV 42	HP 32	MP 34	AT 41	23	DF 27	MV 13
衛兵	HP 40	AT 43	DF 33			
24.25. 巴拉魯軍指揮官			高地人（騎馬）			
LV 59	HP 43	MP 10	AT 58	26	DF 33	MV 19
重騎兵	HP 80	AT 71	DF 42			
26. 巴拉魯軍指揮官			龍君主（飛兵）			
LV 59	HP 43	MP 12	AT 58	26	DF 32	MV 18
鷹頭獅	HP 80	AT 72	DF 33			
27. 巴拉魯軍指揮官			狙擊手（弓兵）			
LV 59	HP 33	MP 10	AT 49	21	DF 33	MV 8
投石器	HP 70	AT 51	DF 27			
28.29. 巴拉魯軍指揮官			將軍（槍兵）			
LV 59	HP 43	MP 11	AT 52	26	DF 39	MV 12
長矛兵	HP 80	AT 54	DF 46			
30.31. 巴拉魯軍指揮官			劍客（步兵）			
LV 59	HP 42	MP 10	AT 54	26	DF 37	MV 12
正規軍	HP 80	AT 55	DF 43			
32. 菲妮雅公主		劍客（步兵）				
LV 55	HP 41	MP 10	AT 53	26	DF 35	MV 12
正規軍	HP 80	AT 53	DF 41			



兩支飛兵從上下各出動一支已是必然的了，但單靠一個部隊勝算不大，所以最好能用瞬間轉移的魔法將一些地上部隊直接送到敵陣地，但因為初期配置時的位置即使是前排亦不能直接將部隊送進敵陣，所以第一回合應將使用瞬間轉移的部隊移動到岸邊，以配合第二回合和飛兵作同步攻擊。

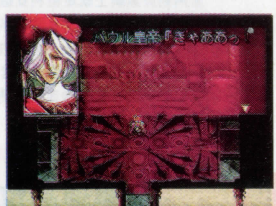
當敵陣上下的兩群部隊被重創後，從石橋推進的部隊應可較有把握攻進敵陣地的了，由於菲妮雅旁邊的數支部隊不會主動向你攻擊（弓兵例外），在下會建議大家將魔法使部隊集結在一起同時以攻擊魔法將這群敵人全滅（當然不要傷及菲妮雅），而且因為敵人只是在防守，所以若是你將菲妮雅以外的敵人全滅的話，那麼是會降低蘇菲雅對主角的好感度的。



若閣下的主角曾在第7、14、17各版成功說服菲妮雅，而她對主角的好感度又足夠時，那麼這一戰主角便不用將她擊倒，主角將黑騎士真正身分是祖利安這件事告知菲妮雅之後，終於能說服她成為同伴，一起到巴拉魯城查明偉路達王的失常到底是甚麼原因。

至於隱藏道具方面，當經過右下方開始位置附近的岸邊時，會發現有些東西埋了在地上，跟着你會發現地上埋了兩個箱子，若打開小的箱子可得到「諸神之祝福」，打開大的箱子則可得到「秘傳書」，由於這兩件道具只能取得其中之一，所以在下會建議大家選取「秘傳書」。

AFTER BATTLE……



在列古尼亞帝國中，雖然艾馬尼不太認同歐迪密拉因急於攻進王城而殺害了很多平民的做法，但巴魯及佳歐亦終於被他趕至無路可逃的境況。最後佳歐被幹掉，而巴魯亦被歐迪密拉的一擊破牆掉到王城之下，事情似乎是已經告一段落了……

隱藏道具位置

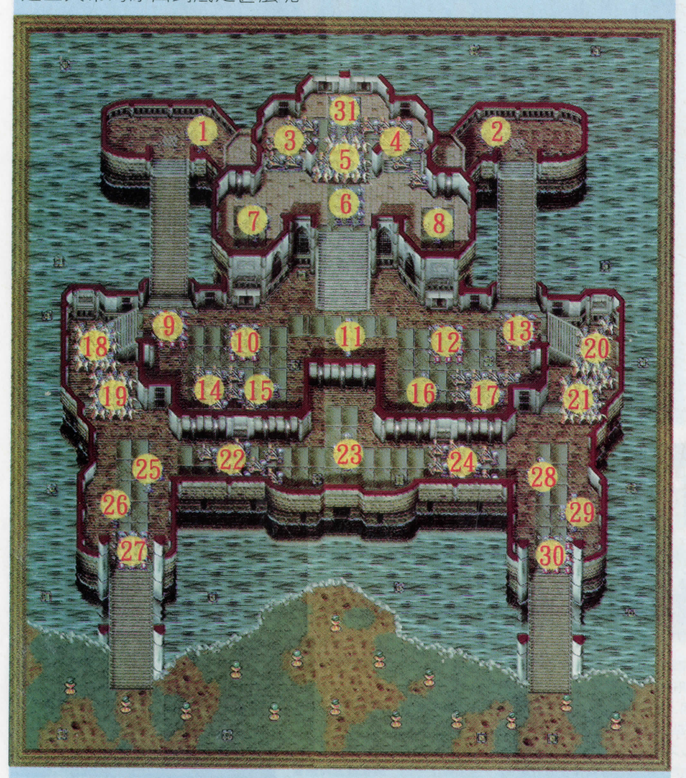
◆調查圖版右下方的岸邊，可得到「諸神之祝福」或是「秘傳書」。

◆勝利條件
擊敗菲妮雅或將她說服
◆敗北條件
主角之死亡



SCENARIO-32 「亂心王偉路達」

菲妮雅公主因為相信主角真心的説服，於是為了解除偉路達王的失常而加入成為同伴。而主角們跟着亦終於到達了巴拉魯王城。偉路達王失常的原因到底是甚麽呢……

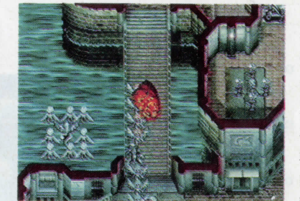




在偉謝尼亞城附近的一個山丘上，歐迪密拉對着費娜的墓地告訴她自己已替她報了仇，而帝國及偉謝尼亞亦已在他的手上，但他亦感到艾巴撒的力量在不斷的提高……

這時蟲使拉古出現，向歐迪密拉解釋這是因為他已經逐漸可以發揮出艾巴撒的力量了，拉古更開始改稱歐迪密拉為暗之王子「荷西魯」，歐迪密拉利用艾巴撒的力量，以令費娜復活過來，費娜很高興歐迪密拉讓她復活，而歐迪密拉看見費娜回到他的身邊亦顯得很得意，覺得世上已再沒有事情可以難到他的了，只是艾馬尼深深感到歐迪密拉整個人已經變了……

BATTLE

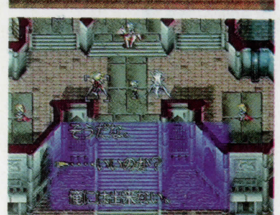


雖然同樣是攻城的版面，但這一次的難易度就比以往任何一次攻城戰都要高，主要原因是這巴拉魯城本身已是屬於室內的設計，騎兵的移動力比步兵還要低，城內各個區域又被很多高牆所分隔，而且敵部隊的構成還是針對了守城戰而設下，能使用弓箭或魔法作遠程攻擊的敵人佔了大半，所以在進攻前必須想清楚策略才可。

由於敵人並沒有設置弓兵在接近兩旁的位置，所以在兩邊各派一隊飛兵繞到前方進行干擾是可行的，但前方左右兩邊城門的攻略卻會比預期的難，原因是在城門前的魔法使會以魔法重創你攻門的部隊，而旁邊的僧侶又會到每回合結束前替受傷的槍兵回復，再加上後方的兩支騎兵不易應付（因進攻城門時多數會用步兵，但步兵卻是最怕騎兵的），所以若兵力不夠的話，這裏會花上很長時間才能攻破的。



至於走在前面的兩支飛兵，在接近左上及右上方兩個小平台時，會被守在平台上的魔法使用隕石魔法攻擊，這一擊更同時會令連接主城及平台之間的橋折斷，結果到最後仍是要靠飛兵或水兵才能有效地擊破平台上的魔法使。而實際上這兩個平台的中央都各有一件隱藏道具，在左上方的平台中央若是你選答「劍之力」，那便可以得到「石中神劍（エクスカリバー）」，在右上方的平台中央，若是你選答「魔法之力」，那便可以得到「星之耳環（スターピアス）」，不過這兩件道具只能取下其中一件，而在下就選了其中的石中神劍。



至於從左右城門攻城的部隊，在成功攻破了城門後，首先應留意這城的結構，敵22~24部隊所在的地方，實際上是不能和上半部分連接起來的，因此除非你是使用瞬間轉移魔法，否則走進了這裏的部隊是很難再幫助到其他戰區的。

在戰鬥途中，偉路達王會因為知道菲妮雅加入了主角的陣營而下令部下將她視作叛徒一起殺掉，這時他因為見將士有所猶豫而顯得很不滿，這時你可以選擇和同伴説：1.真是的。2.應該是有甚麼理由的。3.説不定已經太遲了。4.那就是他的本性嗎（在下選擇了説2.應該是有甚麼理由的）。而當主角走近偉路達王時，菲妮雅會因為不忍見到自己的父親變成這樣而叫主角將他殺了，這是你可選答：1.好的。2.……這樣做好嗎？3.我下不了手（在下選擇了2.……這樣做好嗎？）

守在偉路達王身旁的數支部隊是不會隨便亂動的，結果又變成是和上一版相同的狀況，只要集結了魔法使用者向該處狂炸，根本就已經可以獲勝的了。而若是讓菲妮雅和他戰鬥的話，則會增加一段額外的對話部份。

AFTER BATTLE……

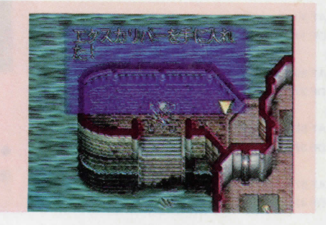


打敗偉路達王後，他的意識開始變得很混亂，最後更自己斬首而死去，這時本應已死了的黑騎士竟然率兵來到，他只記得主角曾捨下他在拉費魯，但當主角提起莉娜之後，終於令他的意識回復正常。

原來祖利安和偉路達王的腦袋中都被植入了一條偉謝尼亞的毒蟲，這毒蟲只能在該人陷入死亡邊沿時才能植入，而在毒蟲植入之後，這人的意識便會被封閉，同時會擁有不死的力量，祖利安知道只有將他的腦袋斬下才能令他完全死去，於是便叫主角下手，但當主角仍在猶疑之際，士兵傳來拉費魯正被大群魔物襲擊，莉娜正在帶領市民避難的消息，由於祖利安從積西嘉口中知道她有一種秘術可將毒蟲取出，於是他便不理會秘術進行時的劇痛以及取出毒蟲便只剩數日命的惡果，請積西嘉為他取出了毒蟲。

毒蟲被取出後，祖利安需要稍作休息，而主角們則第一時間趕回拉費魯。

隱藏道具位置



◆調查圖版右上方或左上方的平台中央，可得到「星之耳環」或「石中神劍」。



部隊資料數值一覽

1.2. 巴拉魯軍指揮官		大魔法使（步兵）				
LV 47	HP 32	MP 40	AT 45	23	DF 29	MV 13
兵士	HP 40	AT 51	DF 32			
3.4. 巴拉魯軍指揮官		狙擊手（弓兵）				
LV 54	HP 32	MP 10	AT 47	21	DF 32	MV 8
投石器	HP 70	AT 49	DF 25			
5. 巴拉魯軍指揮官		高地人（騎馬）				
LV 56	HP 43	MP 10	AT 57	26	DF 32	MV 21
槍騎兵	HP 80	AT 67	DF 30			
6. 巴拉魯軍指揮官		劍客（步兵）				
LV 56	HP 41	MP 10	AT 53	26	DF 35	MV 12
正規軍	HP 80	AT 53	DF 42			
7.8.15.16.26.28. 巴拉魯軍指揮官			大魔法使（步兵）			
LV 42	HP 31	MP 37	AT 43	23	DF 27	MV 13
兵士	HP 40	AT 49	DF 30			
9.10.12.13.27.30. 巴拉魯軍指揮官			將軍（槍兵）			
LV 55	HP 42	MP 10	AT 51	26	DF 38	MV 12
長矛兵	HP 80	AT 52	DF 44			
11. 巴拉魯軍指揮官		上位僧侶（僧侶）				
LV 42	HP 32	MP 34	AT 41	23	DF 27	MV 13
衛兵	HP 40	AT 43	DF 33			
14.17. 巴拉魯軍指揮官		狙擊手（弓兵）				
LV 53	HP 32	MP 10	AT 47	21	DF 31	MV 8
投石器	HP 70	AT 48	DF 25			
18.19.20.21. 巴拉魯軍指揮官			高地人（騎馬）			
LV 54	HP 42	MP 9	AT 56	26	DF 32	MV 21
槍騎兵	HP 80	AT 66	DF 29			
22.24. 巴拉魯軍指揮官		狙擊手（弓兵）				
LV 52	HP 32	MP 10	AT 46	21	DF 31	MV 8
投石器	HP 70	AT 48	DF 24			
23. 巴拉魯軍指揮官		大魔法使（步兵）				
LV 41	HP 31	MP 36	AT 43	23	DF 27	MV 13
兵士	HP 40	AT 48	DF 30			
25.29. 巴拉魯軍指揮官		聖者（僧侶）				
LV 42	HP 34	MP 21	AT 44	24	DF 29	MV 13
十字軍	HP 40	AT 46	DF 33			
31. 偉路達王		狂王（步兵）				
LV 68	HP 47	MP 13	AT 58	27	DF 41	MV 12
正規軍	HP 80	AT 66	DF 52			

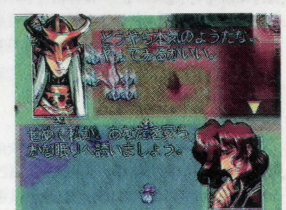


SCENARIO-33「基於忠義……」

在副主都拉費魯，拉古正率領魔物兵團大肆殺戮平民，這時艾馬尼出現加以阻止，他因為看見歐迪密拉已經不再是自己所尊敬的模樣，於是決心將他打倒令他從惡魔的呪縛中解放過來。

這時歐迪密拉出現，艾馬尼再次重申自己的決定，但歐迪密拉卻滿不在乎，只是叫艾馬尼有能力的話便做給他看……

主角們來到鎮上，見到正在和拉古對恃的艾馬尼，知道他的意向後決定先合作擊倒魔物，而拉古見到主角們出現，於是便再召喚了一批怪物出來……





偉路達王失常的原因，果然是因為偉謝尼亞。短暫地回復意識的祖利安忍痛地將這個事實告知主角，而他因為一心想救自己最愛的女性莉娜，選擇了比死更痛苦的手段，從控制他的毒蟲中解放出來。

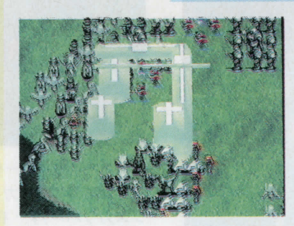
現在，都市拉費魯正受到由歐迪密拉率領的魔族軍襲擊。而在同一地方，亦出現了站起來對抗魔族的艾馬尼。



BATTLE

這一版在初期配置中，艾馬尼會率領着四支部隊前往營救以莉娜為首的平民，雖然他所率領的騎兵及跟隨着的槍兵可對付敵方的特馬，但因為敵方的幽靈部隊是可以無視障礙物直接進城的，所以單靠他是不能在右上方的戰區中獲勝的，因此，在初期配置時就必須想辦法來應付。

在下的應對方法，是利用魔法使的瞬間轉移，將一支僧侶在版面初期強行送到圖版右上方的區域，由於6支向城鎮進攻的部隊中，不死系部隊佔了四支，結果是只要每回合使用TURNUNDEAD魔法，這些不死系敵人便不得不停下來回復，若再加一支攻擊部隊便己經足以應付這邊的敵人。這戰法同時減輕了艾馬尼那邊的負擔，令他有更大勝算。



至於和敵人主隊的戰鬥方面，由於敵人設了一支幽靈在河邊，為免部隊未出發便被他的魔法所傷，在下會將另一支僧侶轉送到他的身旁速戰速決，而飛兵則在這時趕往支援，待僧侶在下一回合使用TURNUNDEAD先減弱敵方不死系的戰鬥力，這樣便不難取勝的了。

當進入第8回合時，敵人會有支援從圖版的右下方出現，其中三支更是飛行型部隊，因此必需事先調配部隊前來準備，以免被敵人進入了城鎮。

不過，就是有敵部隊進入了拉費魯的範圍也好，亦不是完全絕望的，因為黑騎士會在這時出現，以他的實力，數目不多的敵部隊是可以應付的，但太多的話則會比較危險。

至於隱藏道具方面，當經過圖版右下方的兩塊大石時，在較上方的一塊會發現一名巨漢在岩石之上，若你能説出它的名字雷神THOR（トール），他便會問你想得到甚麼，回答「雷神力帶（メギンギョルズ）」及「雷神之槌（ミョッルニル）」可分別得到這兩件道具，而回答「力量（強さ）」的話則可令該部隊指揮官的力量+2。至於較下方的一塊在經過時則會發現岩石在動，若你選擇將岩石舉起的話（持ち上げる），則會救出一隻被大石壓着的小妖精，當妖精離開後，你只要發掘那個地方，便可得到「飛箭槍（ゲイボルグ）」。

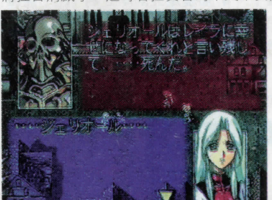


部隊資料數值一覽

1.2 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 53	HP 32	MP 10	AT 47	21	DF 31	MV 13
暗黑妖精	HP 70	AT 50	DF 29			
3.11. 怪物	活鎧甲（不死）					
LV 50	HP 41	MP 11	AT 51	26	DF 33	MV 11
吸血僵屍	HP 80	AT 57	DF 34			
4. 怪物	幽靈（靈）					
LV 56	HP 36	MP 34	AT 55	25	DF 34	MV 12
幽鬼	HP 40	AT 58	DF 36			
5.10. 怪物	恐龍王（特馬）					
LV 59	HP 44	MP 11	AT 57	26	DF 35	MV 21
骸骨恐龍	HP 80	AT 62	DF 37			
6.9. 怪物	金屬巨像兵（槍兵）					
LV 53	HP 47	MP 5	AT 49	25	DF 38	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 53	DF 41			
7 怪物	幽靈（靈）					
LV 52	HP 36	MP 32	AT 53	25	DF 33	MV 12
幽鬼	HP 40	AT 57	DF 34			
8. 怪物	幽靈（靈）					
LV 48	HP 35	MP 31	AT 51	25	DF 31	MV 12
幽鬼	HP 40	AT 55	DF 33			
12.13. 怪物	活鎧甲（不死）					
LV 46	HP 39	MP 11	AT 48	26	DF 32	MV 11
吸血僵屍	HP 80	AT 53	DF 31			
14.15. 怪物	幽靈（靈）					
LV 44	HP 33	MP 29	AT 48	25	DF 30	MV 12
幽鬼	HP 40	AT 51	DF 29			
16.17. 怪物	恐龍王（特馬）					
LV 46	HP 40	MP 10	AT 50	26	DF 30	MV 21
骸骨恐龍	HP 80	AT 54	DF 30			
18. 蟲使拉古	吸血僵屍王（不死）					
LV 70	HP 46	MP 31	AT 59	26	DF 44	MV 13
吸血僵屍	HP 80	AT 74	DF 47			
19.（NPC）艾馬尼		高地人（騎馬）				
LV 55	HP 43	MP 11	AT 58	26	DF 33	MV 23
槍騎兵	HP 40	AT 67	DF 33			
20.（NPC）列古尼亞指揮官		龍君主（飛兵）				
LV 50	HP 41	MP 11	AT 54	26	DF 29	MV 18
鷹頭獅	HP 60	AT 59	DF 25			
21.22.（NPC）列古尼亞指揮官			將軍（槍兵）			
LV 50	HP 40	MP 10	AT 49	26	DF 36	MV 12
長槍兵	HP 40	AT 47	DF 45			
23.（NPC）莉娜		一般人（步兵）				
LV 35	HP 24	MP 3	AT 37	0	DF 20	MV 12
平民	HP 70	AT 19	DF 15			
24.25.（NPC）一般人		一般人（步兵）				
LV 34	HP 24	MP 3	AT 37	0	DF 20	MV 12
平民	HP 60	AT 19	DF 15			
27.（敵增援）怪物		幽靈（靈）				
LV 47	HP 34	MP 30	AT 49	25	DF 31	MV 12
幽鬼	HP 40	AT 52	DF 31			
28.29.（敵增援）怪物		人面獸（飛兵）				
LV 59	HP 44	MP 3	AT 59	26	DF 32	MV 21
蝙蝠	HP 80	AT 64	DF 27			
30.（敵增援）怪物		恐龍王（特馬）				
LV 59	HP 44	MP 11	AT 57	26	DF 35	MV 21
骸骨恐龍	HP 80	AT 62	DF 37			
31.（敵增援）怪物		神龍（龍）				
LV 53	HP 48	MP 17	AT 57	27	DF 37	MV 12
白龍	HP 80	AT 58	DF 42			

AFTER BATTLE……

打敗拉古後，他本想利用蟲的力量而再生，但因為LANGRISSER的神聖力量將他的魔力封住，主角們終於可以真真正正將拉古消滅了，這時若拉費魯的市民平安無事的話，他們是會送你「諸神之祝福」的。



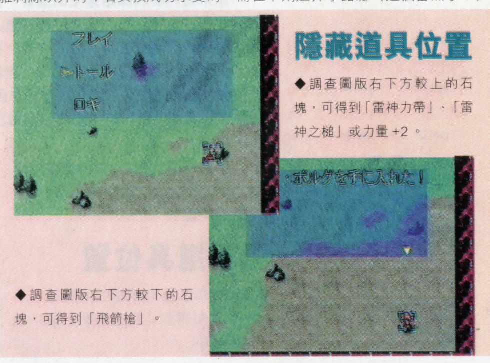
艾馬尼告知主角他最後的忠義是希望可以在歐迪密拉仍有少許良知的時候將他了斷，主角答應助他完成這心願，而艾馬尼則正式加入成為同伴。若這時艾馬尼的部下仍健在的話，他們是會送你一件「聖杯（タリスマン）」的。

祖利安為免莉娜傷心，到最後仍沒有以真面目面對她，他以黑騎士的身份將一條以往莉娜送給祖利安的頸鍊交給她，告訴她祖利安已經死了，跟着他向主角道別，一個人離開了拉費魯……

在那天晚上，主角想到明天的一戰生死未卜，於是提起勇氣向自己喜歡的女孩子示愛，在下這時的進度是可成功向迪雅莉絲以外的4名女孩成功示愛的，而在下則選擇了露娜（這個當然了！）。



隱藏道具位置



◆調查圖版右下方較上的石塊，可得到「雷神力帶」、「雷神之槌」或力量+2。

◆調查圖版右下方較下的石塊，可得到「飛箭槍」。

◆勝利條件
擊敗蟲使艾馬尼

◆敗北條件
主角之死亡
莉娜之死亡
市民之全滅



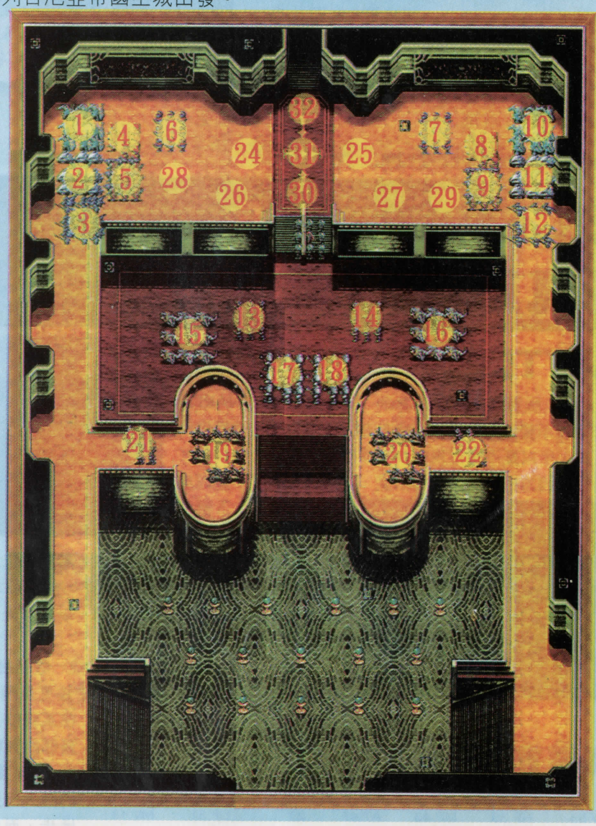
SCENARIO-34
「心之形貌」

在列古尼亞城內，歐迪密拉已感覺到拉古的死，同時亦知道主角們一定會來找他，至於真心喜歡歐迪密拉的費娜，則決定無論發生甚麼事也要留在歐迪密拉的身邊……

在王城的入口，各人想起這場戰爭中所發生過的事，亦開始想到戰爭結束後的去向，但首要條件是必須將歐迪密拉打倒……

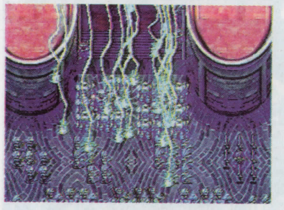
歐迪密拉被魔劍艾巴撒所選中，成為魔族的領導人。

他現在坐在列古尼亞帝國的王座上，靜靜等待着主角們的到來。而主角們為了打倒成為了荷西魯的歐迪密拉，帶着LANGRISSER開始往列古尼亞帝國王城出發。



BATTLE

這一版的戰鬥，大致上可分為兩部份。第一部份是解決眼前的敵人以至令費娜成為NPC，而第二部份則是打倒歐迪密拉。





敵人的初期配置中，較麻煩的會是高台上的弓兵及魔法使，在下的應對方法仍舊是用兩隊飛兵各自負責一邊，而聖獸積古拉這時大概應該是可以轉職成飛兵系的部隊，各位可利用牠來平衡兩隊飛兵在實力上的差異。當飛兵在對付高台上敵人的同時，大隊則應準備迎擊敵人設在圖版中央的部隊，除了留在下方迎敵外，將其中兩隊專長於攻擊魔法的人物轉移到高台上弓兵的上方也是不錯的方法，因為敵方設於左上及右上的部隊很快便會開始向下推進，若能有這些部隊的魔法支援，那麼兩隊飛兵便能較為輕鬆。

當初期設在圖版上的敵人被你消滅得七七八八後，跟着是讓艾馬尼接近費娜的部隊，這樣便可說服她一起拯救歐迪密拉，而費娜會在這時開始成為NPC人物，這一版的戰鬥亦可算得上是進入了第二部份。

事實上，只要你有任何一支部隊進入了畫面上半部份的話，那麼歐迪密拉便會馬上現身，同時更會連同24~31的敵部隊一起出現，所以在下的戰法是同時令飛兵衝入這區域，先封住兩支弓兵的遠程攻擊，再從外面以區域性攻擊魔法連環攻擊，務求在敵人開始行動之前重創他們。



跟着要做的是讓艾馬尼接近歐迪密拉，若這時費娜仍生存的話，他便能成功說服歐迪密拉，這時若是你在上一版結束後成功向女角示愛、而又成功讓菲妮雅加入成為同伴的話，只要再讓裝備了 LANGRISSER 的主角將他擊倒，便能成功斷絕他的邪念，將他拯救過來。不過因為歐迪密拉擁有的MP足以令他使用三次隕石魔法，所以最好事先在後方準備好回復魔法，待他用夠了魔法才向他攻擊。

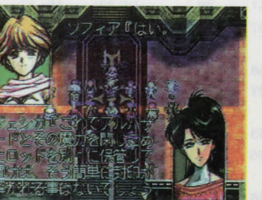
部隊資料數值一覽

1.10. 怪物	神龍（龍）					
LV 54	HP 48	MP 17	AT 58	27	DF 37	MV 12
白龍	HP 80	AT 58	DF 41			
2.11. 怪物	恐龍王（特馬）					
LV 55	HP 43	MP 11	AT 55	26	DF 33	MV 21
骸骨恐龍	HP 80	AT 60	DF 35			
3.12. 怪物	人面獸（飛兵）					
LV 55	HP 44	MP 3	AT 57	26	DF 31	MV 18
翼妖獸	HP 80	AT 64	DF 26			
4. 怪物	暗黑聖者（僧侶）					
LV 54	HP 37	MP 25	AT 48	24	DF 33	MV 13
暗之使徒	HP 70	AT 51	DF 37			
5.9. 怪物	大惡魔（魔族）					
LV 54	HP 36	MP 33	AT 54	25	DF 34	MV 14
小惡魔	HP 80	AT 62	DF 38			
6.7. 怪物	幽靈（靈）					
LV 53	HP 36	MP 32	AT 53	25	DF 33	MV 12
幽鬼	HP 80	AT 57	DF 35			
8. 怪物	暗黑聖者（僧侶）					
LV 52	HP 36	MP 25	AT 47	24	DF 32	MV 13
暗之使徒	HP 70	AT 50	DF 36			
13.14. 怪物	活鎧甲（不死）					
LV 54	HP 42	MP 12	AT 53	26	DF 35	MV 11
僵屍	HP 80	AT 59	DF 35			
15.16. 怪物	死靈騎士（死馬）					
LV 54	HP 43	MP 8	AT 56	26	DF 32	MV 17
僵屍神獸	HP 80	AT 61	DF 36			
17.18. 怪物	金屬巨像兵（槍兵）					
LV 56	HP 47	MP 5	AT 50	25	DF 39	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 55	DF 42			
19.20. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 53	HP 32	MP 10	AT 47	21	DF 31	MV 8
投石器	HP 70	AT 49	DF 24			
21.22. 怪物	半蛇女妖（步兵）					
LV 53	HP 35	MP 43	AT 47	23	DF 31	MV 13
狼人	HP 60	AT 58	DF 30			
23. 費娜將軍	劍客（步兵）					
LV 55	HP 41	MP 10	AT 56	26	DF 36	MV 12
正規軍	HP 80	AT 53	DF 41			
24.25.（敵增援）怪物	恐龍王（特馬）					
LV 56	HP 43	MP 11	AT 56	26	DF 34	MV 21
骸骨恐龍	HP 80	AT 61	DF 35			
26.27.（敵增援）怪物	大惡魔（魔族）					
LV 56	HP 37	MP 33	AT 55	25	DF 34	MV 14
小惡魔	HP 80	AT 63	DF 39			
28.29.（敵增援）怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 56	HP 32	MP 10	AT 48	21	DF 32	MV 8
投石器	HP 70	AT 50	DF 25			
30.（敵增援）怪物	金屬巨像兵（槍兵）					
LV 56	HP 47	MP 5	AT 50	25	DF 39	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 55	DF 42			
31.（敵增援）怪物	暗黑聖者（僧侶）					
LV 53	HP 37	MP 25	AT 48	24	DF 33	MV 13
暗之使徒	HP 70	AT 51	DF 38			
32.（敵增援）歐迪密拉	暗黑王者（步兵）					
LV 70	HP 36	MP 52	AT 66	26	DF 38	MV 13
暗黑衛兵	HP 80	AT 61	DF 42			

AFTER BATTLE……

當主角將歐迪密拉擊倒後，他終於清楚過來，而他的記憶裏，似乎只記得費娜被殺為止的事……

跟着，蘇菲雅進行了封印魔劍艾巴撒的儀式，她將艾巴撒的魔力封在一枝魔杖上，而且更只有她或她的子孫才能解開封印，大大降低了封印被解的機會，而LANGRISSER則由艾斯列特保管，積西嘉為了預防有能解開魔劍的人或是向LANGRISSER打主意的人出現，則決定留在人界為艾斯列特國效命。



霧風見主角已成功將魔劍封印，於是下定決心離開。臨行前他將自己的愛刀「虎徹」送了給主角，以表示自己對主角的敬重。歐迪密拉則帶同艾馬尼及費娜回國處理連場劇變後的局面，而菲妮雅則說服了迪奧斯，再度為巴拉魯國效力。

除此之外，主角們亦同時收下了儀式中所用的「神聖之杖（ホーリーロッド）」及「暗黑之杖（ダークロッド）」。

◆勝利條件
擊敗歐迪密拉
◆敗北條件
主角之死亡

當主角們將艾巴撒封印了數星期後，在生死之隙縫中，奄奄一息的巴魯王子被暗黑之神卡奧斯（カオス）所救，卡奧斯看上巴奧那種強烈的憎恨之心，分了一部分力量給他，令他成為了「真・荷西魯」，同時更令佳歐復活，以求利用兩人將自己召喚到人間界。



來到了偉謝尼亞城的兩人，為了補充卡奧斯的魔力，打算獻上活祭品給他，而佳歐則負責了找尋祭品的任務……

在艾斯列特城內，舉行了一個盛大的宴會，除了一班戰友外，列古尼亞的歐迪密拉、巴拉魯王國的菲妮雅公主均有出席。正當主角和歐迪密拉兩人到露台談到和平日子終於可以出現時，大殿內卻突然傳出了一陣慘叫聲，突然出現的佳歐捉住了主角喜歡的那位女孩，更將她帶走用來當獻給卡奧斯的活祭品！



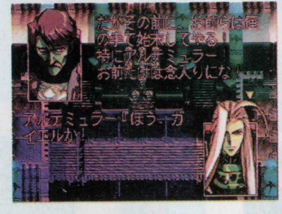
眾人了解到巴魯已經成了新的荷西魯，為了阻止卡奧斯的復活，為了救回被捉走的女孩，不單是以往的戰友，就連歐迪密拉亦決定和主角一起前往偉謝尼亞城，與荷西魯戰鬥到底。

SCENARIO-35「真正的敵人」

由於混沌之神卡奧斯的力量而成為了荷西魯的巴魯，為了卡奧斯復活的儀式而令魔將軍佳歐將主角的戀人捉走了。得到了歐迪密拉及費娜的協助，主角們為了這場新的戰鬥，正向着偉謝尼亞城出發。

為了救回愛人，為了阻止混沌之神卡奧斯的復活……

BATTLE

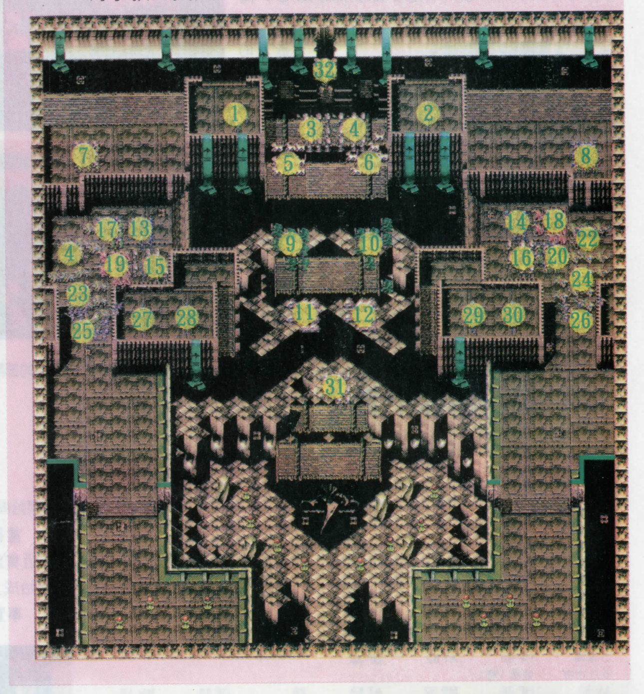


這一版首先必需要注意的，是各位在SCENARIO-33結束後示愛成功的女孩子由於在設定上已被佳歐捉住成為人質，所以是不會出現成為可使用的部隊的，特別是在下的情況因為選擇了向露娜示愛，因此便失去了一隊超重要的部隊（在下部隊中的露娜這時已達LV 80，是所有人之中最強的一人），若然各位是想降低危險程度的話，則可以在示愛時選擇一些沒多大用途的女角（其實任何一位女角也很重要！），以降低失去這部隊時的影響。

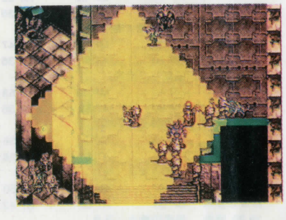


幸好，歐迪密拉和費娜會從這一版開始成為同伴，這兩人的等級都非常高，而且歐迪密拉更是飛兵部隊，所以在某程度上可補足失去露娜的影響。

事實上，這一版的敵人已達到相當強的地步，而我方的部隊實際上亦不可能達到等級平均的狀態（等級太平均亦不是一件好事，因為會缺少了一些能以一敵十的部隊），所以在下在配置部隊時會將魔法使部隊及飛兵集中在中央，而其他較弱的部隊則設在兩旁。



至於實際的戰法方面，在下會先將兩支飛兵用瞬間轉移魔法送到敵27~30這四支部隊所在的兩個高台上，這時的目的是將其中兩隊死神幹掉，由於敵人在下一回合便會以無數上級攻擊魔法向你回禮，這兩支部隊大概會受嚴重損傷，於是下一個行動便是在他們被幹掉前用轉移魔法將他們送回集結在中央的魔法使附近回復HP，再於下一回合再送上前線進攻……在這段期間內，敵人集結在左右的兩群敵人會不斷向你這邊推進，但只要利用攻擊魔法連發的方法，是差不多足以將這些敵人全滅的。



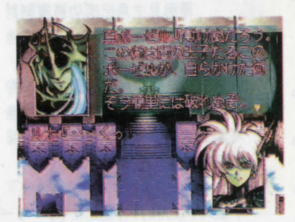
當敵人主要用以攻擊的部隊被你全滅後，跟着便可調配部隊到前方，為了節省時間，在下會建議大家寧可用瞬間轉移魔法，而且因為某些敵部隊的所在位置是獨立一隊的，利用瞬間轉移方法接近他們的話，可減低接近時所受的損傷。至於在對付佳歐時，需留意在他兩旁的半蛇女妖很多時是會使用混亂咒文來干擾你，所以最好讓負責幹掉左上和右上惡魔的部隊完成任務後順道收拾他們。

部隊資料數值一覽

1.2. 怪物	半蛇女妖（步兵）					
LV 53	HP 35	MP 43	AT 47	23	DF 31	MV 13
狼人	HP 40	AT 58	DF 30			
3.4. 怪物	青銅巨人（槍兵）					
LV 62	HP 51	MP 6	AT 52	26	DF 42	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 57	DF 45			
5.6. 怪物	神獸（特馬）					
LV 62	HP 46	MP 12	AT 58	27	DF 36	MV 21
軍刀虎	HP 80	AT 70	DF 32			
7.8. 怪物	惡魔君主（魔族）					
LV 60	HP 39	MP 38	AT 57	25	DF 36	MV 14
小惡魔	HP 80	AT 65	DF 40			
9.10. 怪物	獨眼巨人（步兵）					
LV 57	HP 45	MP 7	AT 55	28	DF 35	MV 11
食人魔	HP 70	AT 62	DF 36			
11.12. 怪物神獸（特馬）						
LV 57	HP 44	MP 12	AT 56	27	DF 34	MV 21
骸骨恐龍	HP 70	AT 61	DF 36			
13.14. 怪物吸血僵屍王（不死）						
LV 55	HP 42	MP 26	AT 53	26	DF 35	MV 12
骷髏兵	HP 70	AT 61	DF 33			
15.16.31. 怪物		青銅巨人（槍兵）				
LV 57	HP 50	MP 5	AT 50	26	DF 40	MV 10
骸骨巨像兵	HP 70	AT 55	DF 43			
17.20. 怪物惡魔君主（魔族）						
LV 55	HP 38	MP 35	AT 55	25	DF 34	MV 14
小惡魔	HP 70	AT 63	DF 38			
18.19. 怪物幻龍（龍）						
LV 55	HP 49	MP 18	AT 58	28	DF 38	MV 12
白龍	HP 70	AT 59	DF 41			
21.22.23.24. 怪物		死靈騎士（死馬）				
LV 57	HP 43	MP 8	AT 57	26	DF 33	MV 17
僵屍神獸	HP 70	AT 63	DF 37			
25.26. 怪物幻鳥（飛兵）						
LV 57	HP 46	MP 3	AT 58	27	DF 32	MV 18
翼妖獸	HP 70	AT 65	DF 27			
27.28.29.30. 怪物		死神（靈）				
LV 53	HP 37	MP 35	AT 53	25	DF 33	MV 12
幽鬼	HP 40	AT 57	DF 35			
31. 佳歐將軍		劍王之王（步兵）				
LV 69	HP 45	MP 11	AT 58	27	DF 43	MV 13
正規軍	HP 80	AT 61	DF 49			

AFTER BATTLE……

在偉謝尼亞城的地下，主角喜歡的女孩正被真荷西魯準備用來獻給混純之神卡奧斯，但這女孩是相信主角一定會來救她的……



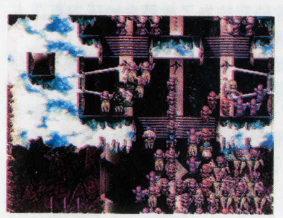
◆勝利條件
擊敗魔將軍佳歐
◆敗北條件
主角之死亡

SCENARIO-36
「傳說的開始」

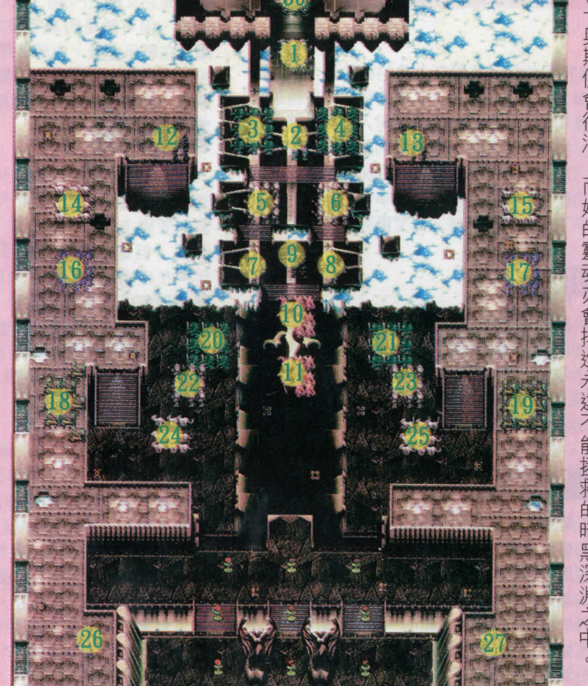
BATTLE

終於也來到理論上的最後一版了，因此在道具方面已再沒有甚麼需要保留，甚麼力之種子、氣力之種子儘管使用吧。

這一版和上一版的戰鬥方法其實差異不大，只是因為必須在17回合之內完成，所以行軍的速度不能太慢，最初仍是先以飛兵分頭攻擊兩邊的敵人，但因為其中的惡魔部隊會使用隕石魔法，所以必須以瞬間轉移加強兩邊的軍力才可，其他部隊這時需對付敵人的兩支步兵、兩支槍兵和兩支特馬部隊（20~25），由於沒有魔法使同行，單靠攻擊魔法便已經可以收拾他們。



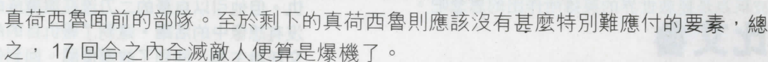




主角們打倒了魔將軍佳歐後，開始進入散發着可怕光芒的偉謝尼亞城地下祭壇。主角們清楚地聽到巴魯在祭壇內舉行儀式時的詠唱聲音，若不能在儀式結束之前將她救出來的話，混沌之神卡奧斯便會復活，而她的靈魂亦會掉進永遠不能拯救的暗黑深淵之中。



負責兩邊戰線的隊伍在完成任務後便又是沿邊向前推進，而前方的主隊擊敗了兩隊幻龍後，最好先以魔力草回復魔法使的MP，跟着便再次照辦煮碗，以連發的攻擊魔法為主，再由其他部隊一擁而上收拾真荷西魯面前的部隊。至於剩下的真荷西魯則應該沒有甚麼特別難應付的要素，總之，17回合之內全滅敵人便算是爆機了。





AFTER BATTLE……

主角救回自己的愛人之後，高興地抱着她緊緊不放，看得連其他同伴亦有點不好意思了。

由於卡奧斯已被聖劍所封，歐迪密拉亦知道經黑暗力量而復活的費娜時日無多，但他並未因此而放棄，他將重建帝國的重任交了給艾馬尼，決定利用餘下的時間和費娜遠行，希望能找到可將費娜變回正常人的奇人異士……

卡奧斯的復活就是這樣被阻止了，而建立起艾斯列特王國的積巴魯特王與聖劍LANGRISSER的事跡亦成為了傳說，但這不過是圍繞這兩柄劍的壯大故事的一個序章而已。相信到了某天，歷史的巨輪是會再開始轉動的……



◆勝利條件

在17回合之內將巴魯擊敗

◆敗北條件

主角之死亡

人質之死亡

部隊資料數值一覽

1. 怪物	惡魔君主（魔族）					
LV 60	HP 39	MP 38	AT 57	25	DF 36	MV 14
小惡魔	HP 70	AT 65	DF 40			
2. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 62	HP 34	MP 11	AT 50	21	DF 34	MV 13
魔女	HP 70	AT 55	DF 30			
3.4. 怪物	獨眼巨人（步兵）					
LV 62	HP 46	MP 8	AT 57	28	DF 37	MV 11
食人魔	HP 80	AT 65	DF 38			
5.6. 怪物	青銅巨人（槍兵）					
LV 62	HP 51	MP 6	AT 52	26	DF 42	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 57	DF 45			
7.8. 怪物	半蛇女妖（步兵）					
LV 60	HP 37	MP 47	AT 49	23	DF 34	MV 13
狼人	HP 40	AT 61	DF 33			
9.12.13. 怪物	死神（靈）					
LV 60	HP 38	MP 37	AT 56	25	DF 36	MV 12
惡鬼	HP 60	AT 57	DF 41			
10.11. 怪物	幻龍（龍）					
LV 60	HP 51	MP 19	AT 60	28	DF 40	MV 12
白龍	HP 70	AT 61	DF 43			
14.15.24.25. 怪物	神獸（特馬）					
LV 60	HP 45	MP 12	AT 57	27	DF 35	MV 21
軍刀虎	HP 80	AT 69	DF 31			
16.17. 怪物	幻鳥（飛兵）					
LV 60	HP 47	MP 4	AT 59	27	DF 33	MV 18
翼妖獸	HP 80	AT 66	DF 28			
18.19. 怪物	暗黑狙擊手（弓兵）					
LV 60	HP 33	MP 10	AT 49	21	DF 34	MV 8
投石器	HP 80	AT 52	DF 27			
20.21. 怪物	獨眼巨人（步兵）					
LV 60	HP 46	MP 8	AT 56	28	DF 36	MV 11
食人魔	HP 80	AT 64	DF 37			
22.23. 怪物	青銅巨人（槍兵）					
LV 60	HP 51	MP 5	AT 51	26	DF 41	MV 10
骸骨巨像兵	HP 80	AT 56	DF 44			
26.27. 怪物	半蛇女妖（步兵）					
LV 56	HP 35	MP 45	AT 48	23	DF 32	MV 13
狼人	HP 40	AT 59	DF 31			
28.29. 怪物	惡魔君主（魔族）					
LV 56	HP 38	MP 35	AT 55	25	DF 34	MV 14
小惡魔	HP 80	AT 63	DF 39			
30. 真荷西魯	暗黑王者（步兵）					
LV 79	HP 38	MP 48	AT 58	26	DF 40	MV 13
暗黑衛兵	HP 80	AT 64	DF 45			

ENDING

路爾

積巴魯特王的兒子路爾在主角的協助下，成功收復了魔族，為大陸上的戰亂打上了休止符。由於他那受到公認的誠實和堅實，所以是沒有任何人反對由路爾繼承王位的。艾斯列特王國史上最年輕的國王就這樣誕生了。而在過了5年之後，路爾在國民的祝福下娶了一位女性為妻，這位王妃正是曾與他在戰爭中生死與共，現在已長得亭亭玉立的迪雅莉絲。而艾斯列特亦從此繁榮興盛下去。

迪雅莉絲

威廉侯爵的獨生女迪雅莉絲，在浮遊城被攻陷時與主角一起從逃出生天。之後她雖然參加了戰爭，但可能是因為失去了父親而太過傷心，並未有特別突出的表現。戰爭結束後她雖然被主角的家族所收養，但數年後便嫁了給已當上國王的路爾。在全國人民的祝福下，二人從此便過着幸福的日子。

劍豪基柏特

在拉卡斯國無人不知的劍豪基柏特。雖然他有一段時間放棄了劍道而過着守護女兒墓地的日子，但他在女兒歌迪的靈魂説服下終於決心為了王國而戰。他的劍術擊敗過數之不盡的敵人，為主角們帶來了無數的勝利。他的力量對艾斯列特的建國是有很大貢獻的。在戰爭結束後，基柏特被邀到王城當艾斯列特王國的劍術導師。他在劍術之餘亦很熱心於精神方面的鍛鍊，培育了很多優秀的騎士。受他所教的人被稱為騎士中的騎士，實力在大陸中無人不知，而他則以「騎士之師基柏特」之名流芳百世。

妮芬

年輕的魔術師妮芬，同樣是和主角們同心合力，令漫長的戰鬥取得最後勝利的其中一人。她在戰爭中非常活躍，那出色的魔力，令主角們克服了不少艱苦的戰鬥。在戰爭結束後，她再次回到雙親所在的艾斯列特王都，開始魔道方面的研究，她為了令魔法變成更平易近人的東西，發明了一些更為簡單的呪文，結果是引起了一場被稱為魔術革命的重大進步。由妮芬所寫的魔術書被流傳至後世，被稱為是近代魔術的始祖，但據説她經常都帶着一副寂莫的面容，這大概是來自她對帶在身上的鍊咀中的照片……對那位被稱為是拯救世界的英雄所作出的思念吧。

比艾魯

以成為騎士為目標而進行修練的比艾魯，是從帝國壓制下的舊拉卡斯亞逃亡的其中一人，途中他偶然地和主角們相識，並決心和他一起作戰。他雖然有時會顯得得意忘形，但在戰鬥中的確是發揮了優秀的實力，顯得相當活躍，現在他已是一位出色的騎士，並繼續在替艾斯列特王家工作。

露娜

身為有天才軍師美喻的杜蘭特男爵的女兒，露娜自幼便被培養成為一名軍師。她不單擅於計謀，劍術亦相當出色，即使説艾斯列特的勝利是她所帶來的亦不算過份。在戰爭之中，她受到了主角的示愛，雖然露娜自己也是很喜歡主角的，但她就一直將這份心意藏在心底。若然不是被他表白的話，相信她是只會將心意收起來的。

在戰爭結束後，露娜沒有回到杜蘭特男爵家，而是繼續為艾斯列特王家工作，數年後，露娜雖然是和主角結婚了，但她仍是繼續擔任軍師一職。雖説艾斯列特已得到和平，但仍是有不少小國前來挑起戰爭的，但因為主角確實地實行了她那天才般的戰術，很多時都能毫無損傷地結束戰鬥的。就是這樣，這對艾斯列特最強的騎士和軍師，到現在仍是吟遊詩人喜歡歌頌的對象。

費柏魯

為光之女神露絲妮斯工作的賢者費柏魯，是負責守護光之女神之門東門的人。雖然他後來與主角們一起作戰，但可能是因為年齡太大，所以並不算是太過活躍。在戰爭之後，由於他那份虔誠的信仰心，艾斯列特王家本想請他工作的，但費柏魯卻鄭重地拒絕而回到了東門，靜靜地將餘生奉獻給對光之女神的信仰。

蘇菲雅

大賢者費柏魯的女兒，光之女神之門南門的負責人蘇菲雅。她在被斯卡族當作儀式的活祭品時獲救，並與主角們一起作戰。雖然在戰鬥中並不算是太活躍，但她的回復魔法卻是無數次幫助了受傷的同伴。在這場戰爭之中，她對主角產生了好感，但她的願望到最後還是無法實現。或許是因為想忘掉那份悲傷，於是她便開始到各地募捐去幫助受戰亂所害的人。數年之後，艾斯列特看起來比拉卡斯更為繁榮，這可説是她努力下的成果。

銀狼

在拉費魯受人傳頌的大俠盜銀狼，協助主角將巴拉魯佔領下的拉費魯奪回，之後，他亦與主角一起行動盡力為艾斯列特的建國而戰，但或許是因為他不太擅長戰鬥，所以他亦很少會遇上危險。

當戰爭結束後，雖然艾斯列特王家曾邀請他加入，但銀狼就拒絕了這個請求，回去拉費魯當回俠盜，但因為他太過出名，已不能像以前那樣當盜賊了，於是他為了擴闊眼界而去了旅行，但之後就再沒有人聽到關於他的傳聞了。

積西嘉

一位充滿着神秘的偉大魔術師積西嘉。她的身份是光之女神露絲妮斯派遣到地上的化身。她強大的魔法多次幫助了主角們，而她的智慧亦經常代表了真理，令艾斯列特王國得到了勝利。當戰爭結束，地上回復和平後，積西嘉成為了宮廷魔術師，為艾斯列特王國工作。她利用轉生之術，在之後的數百年一直引導着艾斯列特王家的子孫「光輝之後裔」，而且在圍繞 LANGRISSER 的千年故事中亦曾多次出現她的名字。她是唯一與歷史共存的人……

霧風

來自大陸東方倭國的異邦人霧風，在主角們的協助下終於將宿敵費拉姬雅打倒，為主人及妻子報仇。但他引以自豪的二刀流在與魔族的戰鬥中似乎就沒有想像中的活躍。達到了報仇目的的霧風，將愛刀交托給主角，回到了故鄉倭國。回到倭國後，霧風捨棄了充滿血腥的爭鬥，將剩下的餘生用來守護主人及妻子的墓。

菲妮雅

巴拉魯王國的公主菲妮雅，一直被夾於失常的父親偉路達王以及青梅竹馬的主角之間而受苦。但在主角的説服下解開了心結的她，為了令父親回復溫柔的性格而一起行動。但國王被毒蟲所操縱已經返魂無術，她剩下來唯一的手段是令他可以得到安息。在臨死的一刻，偉路達王終於從毒蟲的力量中解放出來，而將蟲使拉古打倒是唯一令她較為安慰的事情。在戰爭結束後，她為了重建因偉路達王之死而混亂了的巴拉魯國而回國，跟着她成為了女王，和迪奧斯一起為復興巴拉魯而盡力。在她的努力下，巴拉魯開始出現復興的跡象，發展成一個繁榮的國家。之後雖然有不少貴族及王子向她追求，但她一直也沒有結婚，這是因為她始終也忘不了主角，很希望可以將這份單戀埋藏在心底裏。結果，女王菲妮雅成為了歷代巴拉魯王之中最出色的一位，在歷史中留名。

艾馬尼

在列古尼亞四將軍之中，被稱為是最擅於策略的艾馬尼。他為了拯救被艾巴撒所迷住了的歐迪密拉，大膽地決定和主角們一起戰鬥，之後更成功救回被魔劍奪去了的歐迪密拉及其內心。

在歐迪密拉與費娜一起去了旅行後，他為了收拾戰後混亂的局面而一個人回到了帝國。本來就已經擅長於策略的他，在國政上亦發揮出優秀的能力，利用提高生產性及與外國進行貿易這些新概念下，帝國發展成一個以往所想像不到的繁榮國家。

歐迪密拉

身為列古尼亞帝國軍的元帥、立下了無數功績的歐迪密拉，由於心愛的費娜被殺而大怒，更取下了魔劍艾巴撒。雖然曾一度因為魔劍的力量和憎恨而成為了荷西魯，但在主角們從心底裏的呼喚下終於回復意識，跟着他更和主角們合作，將成為了荷西魯的巴魯打倒了。

戰爭結束後，最令他痛心的，是他最愛的費娜因為是在黑暗力量下復生，現在卡奧斯被封，這力量正開始逐漸消失。歐迪密拉為了找尋令她成為真正人類的方法而帶着費娜一起旅行。

數年後，在已經相當和平的列古尼亞帝國裏，殘存的魔物聯群地出沒，造成了極大的損傷。正當帝國軍陷入苦戰時，突然出現了一對男女，轉眼間便將魔物全數消滅。指揮帝國軍的艾馬尼看見二人後，恭敬地屈膝敬禮。

「歡迎你回來了，歐迪密拉大人」……

費娜

作為帝國軍的將軍及歐迪密拉的副官都相當著名的費娜。妹妹被荷西魯捉住作為人質，自己就連性命也失去，她的一生可説是充滿不幸，但因為歐迪密拉，她一度得到了重生。

在戰爭完全結束後，費娜被歐迪密拉帶了去尋找令她回復成真正人類的方法。在漫長的旅程後，她們終於找到了方法，而真正變成了人類的她，此後便和心愛的歐迪密拉過着幸福的生活。

主角



自幼便夢想可以成為騎士的主角。

他在激戰之下終於平定了這戰亂之世，同時亦阻擋了魔族的侵略。在這場戰爭中，主角向心儀的女性露娜表白了自己的心意，並成功抓住了她的心。她雖然被企圖讓卡奧斯復活的巴魯等人捉去，但在激戰之下終於將巴魯打倒，並平安無事救回了她。兩人的關係因此進一步加深，在眾人的祝福下，他們舉行了婚禮。

……艾斯列特的戰鬥就是這樣告一段落了。但這不過是一個超越時代的壯大故事的序章吧。圍繞聖劍LANGRISSER的故事，現在開始了……

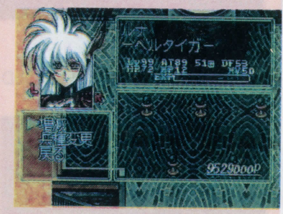




■這遊戲是會按玩者的行動而決定各人在遊戲結束後的去向的，而在下在這處刊登的，便是在下今次攻略後所得的 ENDING。

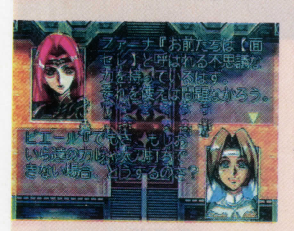
SCENARIO-？4
「最強之敵」

往隱藏版之道◆4

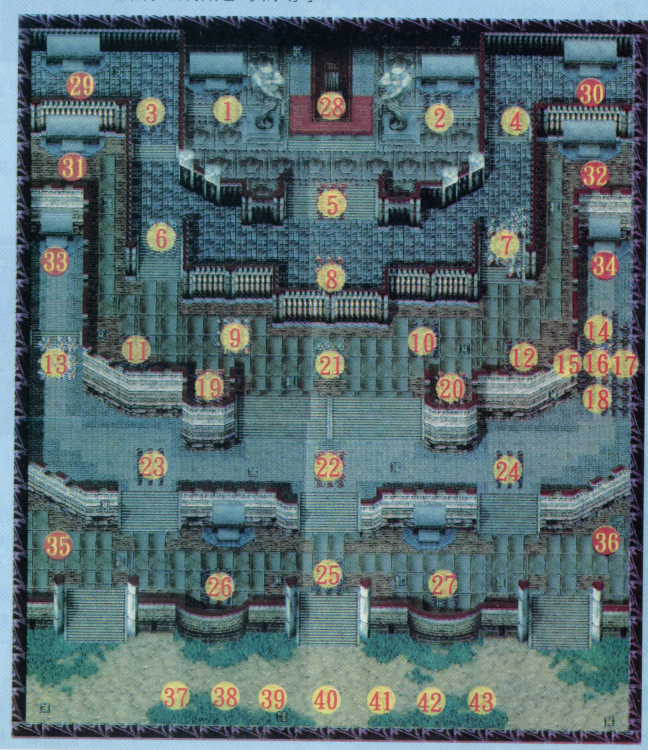


這個隱藏版並不能單靠版面中的應對而進入，而是必須要借助選版的秘技才能選玩的。首先，你要以可達成完美爆機的條件來玩，這樣到你進入了SCENARIO-36的配置畫面時，馬上使用選版秘技（請參閱上期）回到SCENARIO-34重玩一次，若你發現自己曾示愛的女孩變成了有點故障般的狀態，便代表閣下已成功了一半。

跟着是用回進入完美爆機的方式將這一版玩一次（即先說服費娜，跟着在費娜仍生存的狀態讓艾馬尼說服歐迪密拉，最後讓LANGRISSER的裝備者將歐迪密拉打倒）這樣歐迪密拉便會比平常多說少許對白，為自己做了的事向主角道歉，這時你可選答：1. 因為是輕易取勝所以沒有問題。2. 不用在意。若是你選擇「1. 因為是輕易取勝所以沒有問題」的話，那麼在封印魔劍的儀式結束後，歐迪密拉便會向主角提出要求，希望能與他痛痛快快的打一場，跟着便能在過版後進入第4隱藏版。



主角們拯救了歐迪密拉，同時將艾巴撒封印了。當時，主角接受了歐迪密拉的一個請求，那就是互相傾盡全力來作一次決戰。而主角們終於要前往歐迪密拉所指定的戰場了……

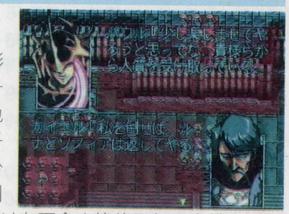


部隊資料數值一覽

1.2.3.4.10.11.12.14.15.16.17.18.23.24.25.26.27. 怪物						死神（靈）
LV 90	HP 46	MP 51	AT 69	25	DF 46	MV 12
惡鬼	HP 80	AT 70	DF 52			
5. 巴魯王子		暗黑王者（步兵）				
LV 99	HP 43	MP 97	AT 78	26	DF 52	MV 13
暗黑衛兵		HP 80	AT 87	DF 58		
6. 費娜將軍		皇后（步兵）				
LV 99	HP 61	MP 25	AT 75	27	DF 57	MV 13
親衛兵	HP 80	AT 84	DF 63			
7. 艾馬尼軍		皇家衛兵（騎馬）				
LV 99	HP 59	MP 22	AT 85	26	DF 58	MV 19
皇家槍騎兵		HP 80	AT 98	DF 62		
8. 蟲使拉古		吸血僵屍王（不死）				
LV 99	HP 58	MP 54	AT 86	26	DF 62	MV 13
吸血僵屍		HP 80	AT 95	DF 63		
9. 荷魯捷將軍		元帥（槍兵）				
LV 99	HP 63	MP 17	AT 83	27	DF 65	MV 12
戟兵	HP 80	AT 89	DF 71			
13. 黑騎士		飛龍王者（飛兵）				
LV 99	HP 77	MP 31	AT 95	27	DF 61	MV 18
鷹頭獅	HP 80	AT 99	DF 58			
19. 死人使古羅布		召魔使（步兵）				
LV 99	HP 41	MP 77	AT 68	21	DF 50	MV 13
暗黑衛兵		HP 80	AT 77	DF 56		
20. 費拉姬雅		暗黑公主（僧侶）				
LV 99	HP 52	MP 57	AT 71	26	DF 55	MV 13
暗之使徒		HP 80	AT 75	DF 60		
21. 佳歐將軍		隱士（步兵）				
LV 99	HP 44	MP 82	AT 69	23	DF 57	MV 13
親衛兵	HP 80	AT 80	DF 63			
22. 荷西魯		暗黑王者（步兵）				
LV 99	HP 51	MP 97	AT 73	26	DF 57	MV 13
暗黑衛兵		HP 80	AT 82	DF 63		
28. 歐迪密拉		統治者（步兵）				
LV 99	HP 74	MP 31	AT 91	28	DF 75	MV 12
親衛兵	HP 80	AT 99	DF 79			

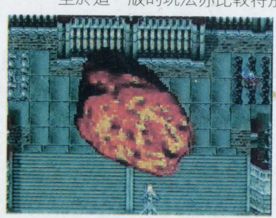
29. 妮芬	33. 霧風	37. 聖獸積古拉	41. 劍豪基柏特
30. 蘇菲雅	34. 大魔術師積西嘉	38. 比艾魯	42. 賢者費柏魯
31. 迪雅莉絲	35. 迪奧斯	39. 路爾	43. 銀狼
32. 露娜	36. 菲妮雅	40. 主角	

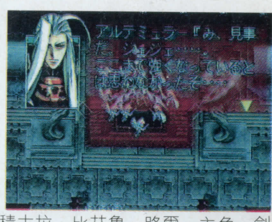
BATTLE



這一版簡單來說可以用一個「屈」字來形容，因為敵人的等級根本就不是預你可以用一般方法來取勝的，嘍囉一律是LV 90，而其他有名有姓的人物則全部都是LV 99，而且幾乎任何一隊敵人都是可以使用隕石咒文的，由於這一版電腦是預計了你會使用選版的秘技回到以往的版面儲足了等級才向這一版挑戰的，所以在下會直接使用無限金錢及隱藏商店的秘技來玩，而因為各位的等級已經不是正常人的次元，所以在下亦不會對這一版作出甚麼詳細的攻略指示（反正能力值不夠也可以用錢買回來的……）。

不過，在使用無限金錢的秘技時有一點是要注意的：由於這一版艾馬尼、歐迪密拉等人會成為了敵人，他們的道具會因此解除不了而導致你不能使用無限金錢的秘技，所以各位要在之前的版面事先使用這秘技儲下金錢，而且愈多愈好，因為在下雖然花了15000000來購買裝備，但玩起來仍只是勉強可以過版的……





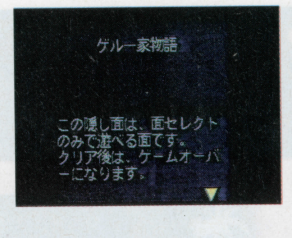
至於這一版的玩法亦比較特別。首先，這一版是個強制配置版面，各人的開始位置是不能自由選擇的，而且開始版面時更只能控制聖獸積古拉、比艾魯、路爾、主角、劍豪基柏特、賢者費柏魯及銀狼這七支部隊，其他人物要在打倒了特定的敵人後才能回復操作權（打倒黑騎士後可取回菲妮雅及迪奧斯，打倒佳歐可取回露娜及蘇菲雅，打倒荷西魯可取回霧風及積西嘉，打倒巴魯則取回迪雅莉絲及妮芬）。

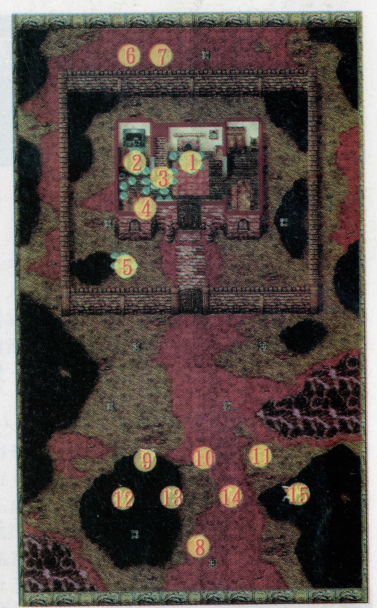
在實際戰鬥時，若被敵人的隕石魔法擊中，即使LV99的部隊也是會死掉全部傭兵的，所以在下會將部隊設在敵方隕石魔法效果的邊沿，讓敵人的MP用乾了之後才發動攻擊，這戰法所花的時間會頗長，但就算得長相當可靠。

◆勝利條件
擊敗歐迪密拉
◆敗北條件
任何一人被擊敗也不可以



SCENARIO-？5「史萊姆家物語」



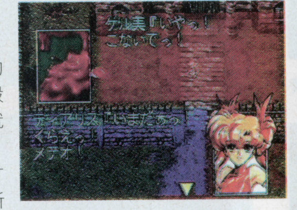


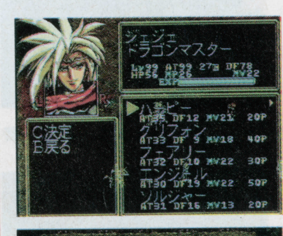
這個隱藏版是只能以選版來玩的版面，在過版後是會GAMEOVER的。在設定上，這一版是在ENDING之後、總之即是消滅了偉謝尼亞而回復了和平的世界上，主角們正在收拾仍留下來的魔物。

實際的序章因為趕不及而沒有製作，同時因為是很匆忙地製作，所以說不定會有一些奇怪的情況出現，假如是導致HOLD機的話便對不起了。

嗯，原本是希望製作史萊姆三部曲的……但實在是太倦了……

BATTLE





這一版的故事其實是說一群安安樂樂地生活的史萊姆突然被路過的主角們發現，最後全家慘被殺掉，迪雅莉絲以隕石魔法強行破門的做法，其實就和當日SCENARIO-25時大惡魔的手法差不多……

由於這一版同樣是預計了你會使用選版秘技才能進入的，敵人的等級同樣是會強得有點過份，所以在下同樣不會在這一版作出甚麼詳細攻略，只會提出其中的要點。



當版面開始時，圖版上的史萊姆只會是些弱小貨色，但當你擊滅了往大門逃走的兩隊史萊姆後，屋裏的那隊史萊姆便會因為得到了「愛的力量（？）」而強化成一隊AT達99的部隊，而且還能使用最高級的隕石魔法，至於能否過版則已經是數字遊戲，反正用齊今期介紹的秘技後便一定可以過版的了吧……



往隱藏版之道◆5

這個隱藏版的進入方法可算是最簡單不過的了，只要你完成了SCENARIO-25，跟着便能隨時在使用選版指令時進入這個隱藏版（其實這條件已在上期說過的了……）。

部隊資料數值一覧

1. 怪物　大史萊姆（史萊姆）
LV 40　HP 40　MP 1　AT 46　20　DF 34　MV 10
史萊姆　HP 50　AT 42　DF 38

1.（強化後）怪物大史萊姆（史萊姆）
LV 40　HP 88　MP 47　AT 99　20　DF 84　MV 10
史萊姆　HP 80　AT 92　DF 88

2. 怪物　大史萊姆（史萊姆）
LV 35　HP 31　MP 1　AT 40　20　DF 37　MV 10
史萊姆　HP 50　AT 41　DF 36

3. 怪物　大史萊姆（史萊姆）
LV 60　HP 36　MP 1　AT 48　20　DF 43　MV 10
史萊姆　HP 50　AT 50　DF 48

4. 怪物　大史萊姆（史萊姆）
LV 15　HP 27　MP 0　AT 33　20　DF 24　MV 10
史萊姆　HP 50　AT 33　DF 26

5. 怪物　大史萊姆（史萊姆）
LV 10　HP 25　MP 0　AT 31　20　DF 22　MV 10
史萊姆　HP 50　AT 31　DF 23

6.（敵增援）怪物大史萊姆（史萊姆）
LV 20　HP 28　MP 1　AT 34　20　DF 31　MV 10
史萊姆　HP 50　AT 35　DF 28

7.（敵增援）怪物大史萊姆（史萊姆）
LV 30　HP 30　MP 0　AT 48　20　DF 30　MV 10
史萊姆　HP 50　AT 39　DF 33

8. 銀狼　9. 主角　10. 迪雅莉絲　11. 路爾　12. 劍豪基柏特　13. 比艾魯　14. 妮芬　15. 露娜

追加資料3

地形效果表

地形	基本效果	步兵	騎馬	特馬	飛兵	盜賊	弓兵	史萊姆	魔族	龍	靈	水兵	精靈
平地	5	5	5	25	5	5	5	5	5	20	5	20	
荒地	10	10	10	10	10	25	10	10	10	20	20	10	20
道路	0	0	0	0	0	25	0	0	0	20	20	0	20
森林	20	20	20	20	40	25	20	40	20	20	20	20	20
斜面	25	25	25	35	25	25	25	25	25	20	20	25	20
山岳	0	/	/	/	25	0	/	/	0	20	20	/	20
水上	0	0	0	0	0	25	0	0	0	20	20	30	20
城牆	40	40	/	/	25	0	40	40	40	20	20	/	20
地板	10	10	10	10	25	10	10	10	10	20	20	10	20
牆壁	/	/	/	/	25	/	/	/	/	20	20	/	20
室內	10	10	10	10	25	10	10	10	10	20	20	10	20
神殿	10	10	10	10	25	10	10	10	10	20	20	10	20
王座	40	40	40	40	25	40	40	40	40	20	20	40	20
橋	0	0	0	0	25	0	0	0	0	20	20	0	20
吊橋	0	0	0	0	25	0	0	0	0	20	20	0	20
天空	0	/	/	/	25	/	/	/	/	20	20	/	20
洞穴	10	10	10	10	25	10	10	10	10	20	20	10	20
熔岩	0	/	/	/	25	/	/	/	/	20	20	/	20
墓地	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	20	5	20
船	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	20	5	20
河邊	0	0	0	0	25	0	0	0	0	20	20	0	20
屋簷	25	25	/	/	25	25	25	25	25	20	20	/	20
舷邊	5	5	/	/	25	5	5	5	5	20	20	/	20
砂地	0	0	0	0	25	0	0	0	0	20	20	0	20
街道	0	0	0	0	25	0	0	0	0	20	20	0	20
異次元	0	0	0	0	25	0	0	0	0	20	20	0	20
破壞地	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	0	20
高牆	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	20	/	/

移動力消耗表

地形	步兵	騎馬	特馬	飛兵	盜賊	弓兵	史萊姆	魔族	龍	靈	水兵	精靈
平地	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
荒地	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
道路	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
森林	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1
斜面	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	3	1
山岳	/	/	/	1	4	/	/	3	2	1	/	2
水上	4	4	3	1	2	4	3	3	1	1	1	1
城牆	2	/	/	1	2	2	4	3	1	1	/	1
地板	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1
牆壁	/	/	/	/	/	/	/	/	1	1	/	/
室內	1	2	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1
神殿	1	2	3	1	1	1	1	2	2	1	2	1
王座	1	4	4	1	1	2	1	2	2	1	3	1
橋	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
吊橋	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
天空	/	/	/	1	/	/	/	/	1	1	/	1
洞穴	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1
熔岩	/	/	/	1	/	/	/	/	1	1	/	1
墓地	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
船	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1
河邊	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1
屋簷	2	/	/	1	1	2	2	2	1	1	/	1
舷邊	3	/	/	1	2	3	3	4	1	1	/	1
砂地	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1
街道	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
異次元	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
破壞地	3	3	3	1	2	3	3	2	1	1	3	1
高牆	/	/	/	/	/	/	/	/	/	1	/	/

追加資料4
敵部隊名稱中英日對照表PART 2

日文	英文	中文
キング	KING	皇帝
ファントム	PHANTOM	幻影
バンパイアロード	VAMPIRELORD	吸血僵屍王
ボーンゴーレム	BONEGOLEM	骸骨巨像兵
ベヒモスゾンビ	BEHEMOTHZOMBIE	僵屍神獸
ダークプリンセス	DARKPRINCESS	暗黑公主
ダークモンク	DARKMONK	暗黑僧侶
ファフニール	FAERIE	幻龍
ホワイトドラゴン	WHITEDRAGON	白龍
エンペラー	EMPEROR	統治者
テンタクル	TAKO	八爪魚
ワイト	WIGHT	幽鬼
ボーンディーノ	BONEDINOSAUR	骸骨恐龍
ダークマスター	DARKMASTER	暗黑王者
ドラゴンマスター	DRAGONMASTER	暗黑王者
マッドキング	MADKING	狂王
タロス	TALOS	青銅巨人
ベヒモス	BEHEMOTH	神獸
デーモンロード	DEMONLORD	惡魔君主
サイクロプス	CYCLOPS	獨眼巨人
ロック	ROC	幻鳥
デス	DEATH	死神
ソードマスター	SWORDMASTER	劍王之王
ウィッチ	WITCH	魔女
クィーン	QUEEN	皇后
グレナディーア	GRENADIER	親衛兵
ハーミット	HERMIT	隱士
ゲルギャザー	GELGATHER	大史萊姆
ゲル	GEL	史萊姆



追加資料 6

遊戲中各種影響女角好感度的事件一覽表

SCENARIO 1

版面結束後的對話中
1. 讓她看見你的笑容　迪雅莉絲 -1
2. 祖利安他……（ジェリオールが……）迪雅莉絲 +1
3. 跟我們走吧！　迪雅莉絲 -1

SCENARIO 3

玩者的人物和歌迪（コティ）戰鬥　迪雅莉絲 -1
第一場戰鬥由迪雅莉絲進行　迪雅莉絲 -1
基柏特與古羅布戰鬥　迪雅莉絲 +1

SCENARIO 4

主角走到妮芬旁邊時市民仍然生存　妮芬 +1
在通往隱藏版的條件中，當比艾魯問你為何叫平民到西面時，若選擇「我其實是個方向痴（実は方向オンチ）」　迪雅莉絲 -1、妮芬 +1
版面結束後的對話中
2. 要女性作戰似乎……（女性に戦わせるのは）　妮芬 +1
3. 甚麼也不説（何もいわない）妮芬 -1

SCENARIO 5

當伏兵登場時，若露娜仍生存的話　露娜 +1

SCENARIO 7

若主角接近菲妮雅 第一階段的説服
當菲妮雅向主角攻擊　第二階段的説服
若主角向菲妮雅攻擊　菲妮雅 -1
若將菲妮雅以外的敵人全滅　菲妮雅 -1
版面結束後，在回憶畫面的選擇部份
1. 對不起（ごめんよ）　菲妮雅 +1
2. 如妳所説的（その通りだ）　菲妮雅 -1

SCENARIO 9

版面結束後，與妮芬的對話中
1. 可以取勝嗎？（勝てるだろうか？）妮芬 -1
2. 但我們是不會輸的（だか負けられない）妮芬 +1

SCENARIO 10

救回蘇菲雅之後的對話中
2. 不用對敵人同情的（敵に情けは無用だ）蘇菲雅 -1
3. 妳很溫柔哩（優しいんですね）蘇菲雅 +1
在進入隱藏版的條件中，當主角接近蘇菲雅時的選答畫面中
2. 是為了保護妳（君を守るためだ）蘇菲雅 +1
版面結束後的對話中
1. 各位出發吧！（みんな行くぞ）迪雅莉絲 +1、露娜 / 妮芬 / 蘇菲雅 -1
2. 不要勉強呀，蘇菲雅（無理するなソフィア）　蘇菲雅 / 迪雅莉絲 +1、露娜 / 妮芬 -1
3. 我對蘇菲雅很期待的（ソフィアに期待するよ）　妮芬 / 蘇菲雅 +1、露娜 / 迪雅莉絲 -1
4. 一定要將四門解放才可（ゲートを解放しなければ）妮芬 / 露娜 +1、迪雅莉絲 / 蘇菲雅 -1
5. 甚麼也不説（何もいわない）4 人全部 -1

SCENARIO 11

經過版面右上方的大石時出現的選擇畫面中
1. 迪雅莉絲（ティアリス）　迪雅莉絲 -2

SCENARIO 12

版面進行時，當費柏魯陷入危機時出現的選擇畫面中
1. 趕快吧！（急ごう）　蘇菲雅 +1
2. 沒有問題的（大丈夫だ）　蘇菲雅 +1
3. 真殘酷哩……（厳しいな……）蘇菲雅 -1

SCENARIO 13

版面結束後的對話中
1. 迪雅莉絲（ティアリス）　迪雅莉絲 +1、其餘 3 人 -1
2. 妮芬（リファニー）　妮芬 / 露娜 +1、迪雅莉絲 / 蘇菲雅 -1
3. 露娜（ルナ）　露娜 +1、其餘 3 人 -1
4. 蘇菲雅（ソフィア）　蘇菲雅 +1、其餘 3 人 -1

SCENARIO 14

接近菲妮雅時出現的對話
2. 拔劍吧，菲妮雅（剣をひけ、フレア）第三階段的説服
3. 我會拼盡全力阻止給妳看的（力ずくでも止めてみせる）　菲妮雅 -1
主角向菲妮雅攻擊　菲妮雅 -1

SCENARIO 15

版面結束後的對話中
2. 這個我也知道（分かり切ったことだ）露娜 -1
3. 果然厲害（さすがた）　露娜 +1

SCENARIO 16

版面初期購買禮物的事件中
1. 給迪雅莉絲（ディアリスに）迪雅莉絲 +2、其餘 3 人 -1
2. 給妮芬（リファニーに）　妮芬 +2、其餘 3 人 -1
3. 給露娜（ルナに）露娜 +2、其餘 3 人 -1
4. 給蘇菲雅（ソフィアに）　蘇菲雅 +2、其餘 3 人 -1
5. 不買（買わない）菲妮雅 +1
版面初期與菲妮雅的對話中
1. 是為了和妳見面（君に会うために）菲妮雅 +1
2. 是為了和黑騎士一戰（ダークナイトと戦うため）　菲妮雅 -1

SCENARIO 17

若在第7版完成了第一、第二階段的説服後，當主角接近菲妮雅時的對話
3. 將妳的煩惱告訴我吧！（悩みをいってくれで）　説服成功
菲妮雅向主角攻擊時的對話
1. 放棄是不應該的（あきらめるのは良くない）　菲妮雅 -2
2. 不想和菲妮雅作戰（フレアと戦いたくはない）　菲妮雅 +1
3. 放棄無謂的反抗吧！（無駄な事はやめてくれ！）　菲妮雅 -1
主角向菲妮雅攻擊　菲妮雅 -1
將菲妮雅以外的敵人全滅　菲妮雅 / 蘇菲雅 -1
擊敗菲妮雅之後的對話
2. 放棄無謂的反抗吧！（無駄な事はやめろ）菲妮雅 -1
3. 為何妳會如此執着……（何故そこまで……）　菲妮雅 +1

SCENARIO 18

將全部敵人消滅來過版　蘇菲雅 -1
版面結束後的對話中
1. 妳要考慮到路爾啊（ルインの事を考えろよ）　露娜 / 蘇菲雅 -1
2. 沒辦法了……（仕方ない……）迪雅莉絲 / 妮芬 / 蘇菲雅 +1
3. 如妳所説的那樣（その通りだな）妮芬 -1、蘇菲雅 +1

SCENARIO 19

經過版面中央的石陣時，被問到希望得到甚麼的問答中
1. 愛　4 人全部 +1
版面結束後的對話中
1. 放心交給我辦吧！（俺に任せろ！）妮芬 / 迪雅莉絲 +1、露娜 -1
2. 沒有問題的（大丈夫だ）　露娜 / 蘇菲雅 +1
3. 盡力試試吧（やるだけやってみよう）　4 人全部 -1

SCENARIO 20

將全部敵人消滅來過版　蘇菲雅 -1

SCENARIO 21

主角接近艾馬尼時出現的對話
1. 他死得相當轟烈（見事な最期だった）露娜 / 妮芬 +1
3. 他只是個很易對付的對手吧（楽な相手だった）　4 人全部 -1
版面結束後，與積巴魯特王的對話中
1. 贊成（賛成です）露娜 / 蘇菲雅 +1
2. 反對（反対です）迪雅莉絲 / 妮芬 +1
3. 不清楚（わかりません）　4 人全部 -1
版面結束後，與迪雅莉絲的對話中
2. 妳不是還有我在嗎（俺がいるじゃないか）迪雅莉絲 +1
3. 忘了他吧（もう忘れろよ）　迪雅莉絲 -1

SCENARIO 23

當蘇菲雅向主角提出問題時
2. 到底應怎辦好呢……（一体どうすれば……）　蘇菲雅 -1
3. 沒問題的（大丈夫だ）　蘇菲雅 +1
版面結束後的對話中
1. 迪雅莉絲（ティアリスだ）　迪雅莉絲 +1
2. 妮芬（リファニーだ）　妮芬 +1
3. 蘇菲雅（ソフィアだ）　蘇菲雅 +1
4. 轉給露娜（ルナに振る）　4 人全部 -1

SCENARIO 24

版面途中與歐迪密拉定下和約時
1. 定下休戰協定（休戦協定を結ぶ）迪雅莉絲 -1
2. 抗戰到底（徹底抗戦）　迪雅莉絲 +1、露娜 / 蘇菲雅 -1
版面結束後，若迪雅莉絲的好感度不足 10 便會離隊，超過 10 便會留下。

SCENARIO 26

霧風被打倒時　4 人全部 -1
霧風與費拉姬雅戰鬥　4 人全部 +1

SCENARIO 27

版面開始前的對話
1. 不過是沒有問題的（だが、大丈夫だ）迪雅莉絲 / 妮芬 +1
2. 小心點（気をつけよう）　露娜 / 蘇菲雅 +1
3. 説不定不行了（ダメかも知れない）迪雅莉絲 / 露娜 / 妮芬 -1
霧風被打倒時　4 人全部 -1
霧風與費拉姬雅戰鬥　4 人全部 +1

SCENARIO 28

基柏特被打倒時　4 人全部 -1

SCENARIO 29

版面開始前的對話
責任重大哩（重大だな）　妮芬 +1
放輕鬆點吧（気楽にいこう）　妮芬 -1
若説這不像妳呢（らしくないぞ），則會再有另一選擇畫面
對不起，對不起（ゴメン、ゴメン）妮芬 +2
我是認真地説的（本当のことだ）妮芬 -2

SCENARIO 30

迪奧斯接近列特時　對話場面 1
和列特對話後與他作戰　對話場面 2
對話場面 2 之後讓列特接近迪奧斯
列特成為 NPC

SCENARIO 31

若主角曾在 SCENARIO 7、SCENARIO 14、SCENARIO 17成功説服菲妮雅，而她的好感度又在 11 以上，當主角接近她時便能成為同伴。
全滅菲妮雅以外的敵人時　蘇菲雅 -1

後記

自從當年製作《火炎之紋章》的攻略後，其實對S.RPG是有一定恐懼的，不過因為《LANGRISSER》是自己最喜歡的S.RPG系列之一，為了能看見一份質素是自己滿意的攻略，所以最後也接了下來。以劇情來説，由於故事夠長，各登場人物都能有一定的戲份，而某些場面亦很有戲劇性而並不牽強，至於戰鬥方面，雖然眼前有多個秘技可用，但為了向那些看這篇攻略的讀者交待，所以在主要版面的39版都是完全沒有用過秘技的。感覺上，這遊戲的初期至中期是較難玩的，但當後期各魔術師學會了高級魔法後（特別是瞬間轉移），反而顯得較為易玩，不知各位會否同意這説法？説到整份攻略中較為遺憾的，是沒有版位去介紹一下遊戲中各國及各人物之間的關係，對於這個著重故事的遊戲來説，這實在是有點可惜的。但無論如何，這次《LANGRISSER III》的攻略到此算是告一段落了，或許閣下有甚麼意見的話便來信談談吧。

J.J



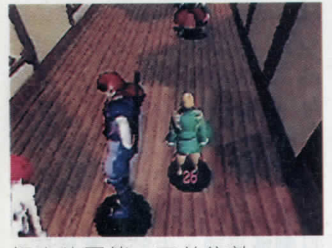
繼續這個漫長的旅程
RIGLORD SAGA 2



繼續找尋同伴去反擊魔法國家卡達魯侵略行為的旅程

上回提要

上回曾提到美悠、拉斯迪及飛鳥三人為了要救回在栗之里被





捉去的同伴，而前往敵方忍者大本營，他們過了那過大山谷後，就是目的地，當然，在進入之前最好作一次SAVE，然後才入內，當進入之後，首先飛島會向你解釋一下忍者大本營各主要通道內有什麼需要注意的地方，在



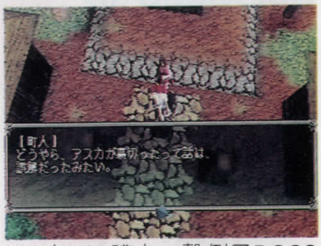
這版面中，直上的地方及向右轉後的段直巷，是設有地面下陷的陷阱；再過一道回轉扇門後的直巷，則設有長茅從地板下伸出來的陷阱；再過一道回轉扇門後，內裡的房間設置有很多像攝錄機的東西，那些其實是噴火槍，當你站立的位置與火槍的噴火口成一直線時，噴火槍就會射出火炎傷人。

這一版在開始的第一段直路的頭半截，會見到有一道日式趟門，而內裡有2個寶箱及2隻敵人，打倒這2個敵人非常簡單，首先將2位敵人於至門邊，而拉斯迪也要站在門邊，令他們站立成與趟門並排，然後叫拉斯迪以外的人去開門，當門開了以後，便立刻用拉斯迪的魔法去消滅他們。之後便可輕輕鬆鬆地入內取2個寶箱。忍者大本營的路線可以用以下的方法通過，由起點至第一段通道，將所有人倚著右邊的牆前進及轉彎後不行木板通道而走進庭園前進，均可避免踏進地板下陷的陷阱；過了第一道扇門之後，也是全體靠牆邊前進，這也避免中長茅陷阱；過了第二道扇門之後，可以首先移動座標看看並找尋有不會被火炎噴到的死位，然後移動到那裡攻擊敵人。

清除了敵人之後便可看到房間的一角落有一道日式趟門，當進入之後就是和敵人的BOSS交戰，首先在頭的一至二個TURN先補補體力，然後站在原地引敵人的BOSS走過



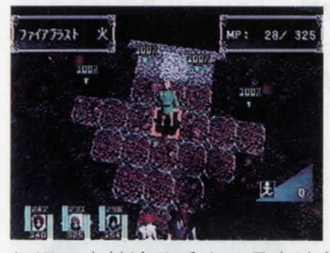


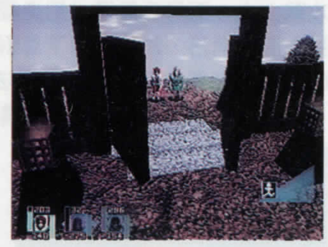


來，之後再3人一起來攻牠，這BOSS有800體力。擊倒了BOSS之後便會自動救出其他的同伴，當回到了村以後，村民們都為了誤解飛鳥的事道歉，之後，從村民們的口中知道了車面的五常之村(ゴジョウの町)及西面的加梅爾村(カムイコタン)，可能有卡達魯軍的縱影，於於三人便決定往這兩處地方去查探。



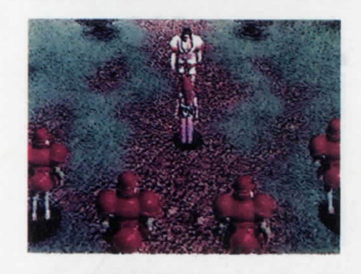
首先往東方加梅爾村，在往該村的途中有一個關卡，在那裡有卡達魯的兵士在等著美悠他們

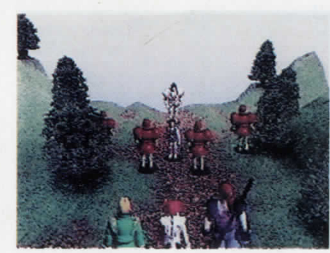




經過，由於這些兵士只是卡達魯軍的蝦兵蟹將，故此在這裡可以輕輕鬆鬆的過關，而且也可以賺到不少的經驗值。

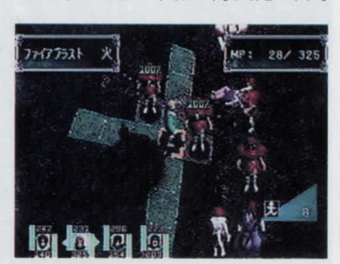
過了東面關卡後面向東行就是加梅爾村，正想入村的時候，便看見一個身高巨大的男子正目送一位女子離開，而那裡剛巧又





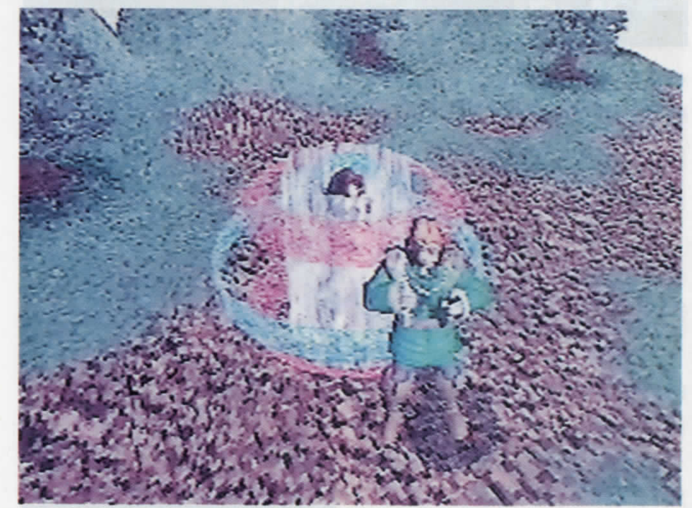
有4位卡達魯的兵士，原來加梅爾村為了不受到卡達魯的侵攻而經常要奉獻女子；剛好那位由加利小姐是被抽中要奉獻給卡達魯兵士們人。在那時，美悠們剛巧趕到村口，希望阻止兵士的行為，兵士們便希望與美悠們開戰，於是敵兵便捉著由加利做人質，後來由加利反抗，敵兵便向她砍了一刀，由加利便應聲倒





地，該男子眼見心愛的女子被如此對待，於是便決定連同美悠們與敵兵決戰。

戰勝後，得知該男子的名字叫加梅爾（カムイ），是加梅爾



村的村長。他懷著悲痛的心情抱著由加利的身體希望帶她回村治療，就在這時，拉斯迪動了憐憫的心，希望用自己的魔法來幫由加利治療，起初加梅爾還不相信他，後來拉斯迪作了保證後才給他試試，起初，一次、二次也不行，到第三次結果成功了，可是由於他用魔法力用得過多，而且魔法力也會消耗精神，所以由加利被治療好以後，拉斯迪就倚著美悠的身旁睡著。到了加梅爾的家後，加梅爾便將整件事的過程一五一十的告訴美悠們，於是，



美悠們便決定跟加梅爾上星陵閣及蓬萊山（ホウライ山），去救出被帶去奉獻的女子及小孩子。可是，到了第二天的清晨，加梅爾一人走了出去，他希望用他一人的力量去救回村民，不希望連累



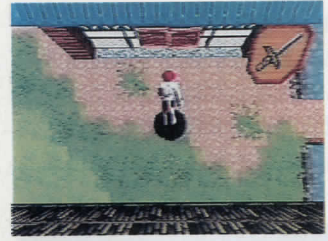


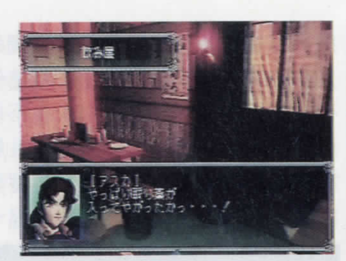
其他人。他走到村口，才發現其餘3人跟在後面，於是，加梅爾便為部隊中的另一新成員。出了村口，對面就是蓬萊山，原本的故事發展是該上蓬萊山的，由於本筆者希望自己的部隊力量增強後才上蓬萊山，故此暫時不上蓬萊山而改向西邊關卡行（實際上因為蓬萊山上的敵人實在太強，無謂這麼早便去送死）。到了西邊關卡又有敵兵在守關卡，而打法和東邊的關卡一樣。勝利之後；便可到達山鯛大陸的其中一個大村，五常之村，進村之後便可從這裡取得很多有關卡達魯軍





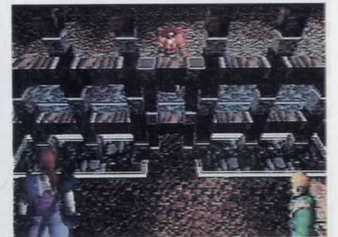




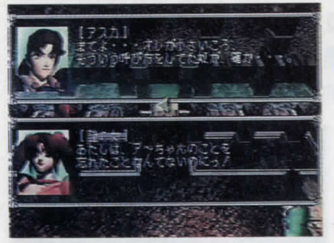


及女義賊的事，之後，玩者最好在村口旁的武器屋及後面的防具屋先增強自軍的裝備，然後到居酒屋去入一杯茶，他們飲這些茶時發覺有陣陣異味，後來各人就紛紛倒下睡著了，原來店主與卡達魯軍是串通了的。各人醒來時，便發覺自己在監獄中，正想著





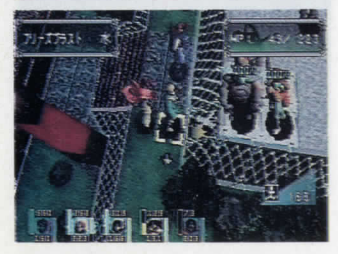
該怎樣逃脱的時候，一位穿著黃色衣服的女子走來，並嘲笑這大名鼎鼎忍者飛島竟落到如此地步，經過一輪爭拗之後，飛島才發覺那女子是飛島的兒時玩伴，現在成了女義賊白浪（シラナミ），

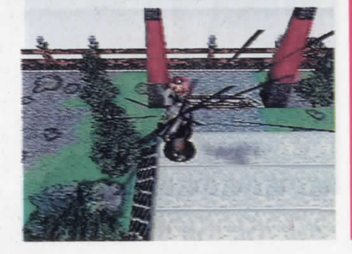




之後便一起逃出這個牢室，離開牢室後便是監獄大堂，在這裡只有一像路可以行，要注意的敵人有用弓箭的弓兵及破戒僧，他們

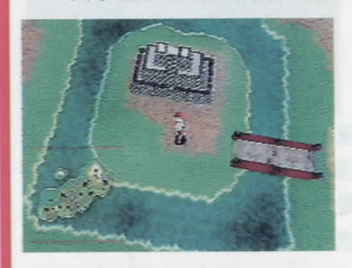


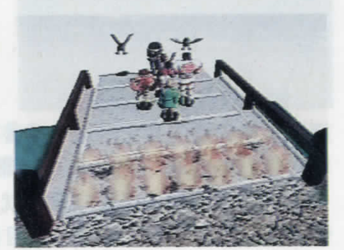


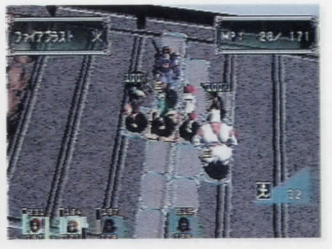


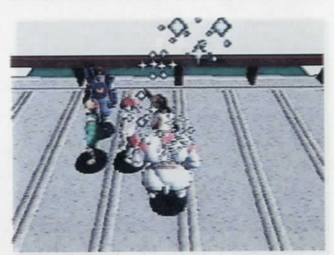
攻擊力大，而弓兵又可以用遠程攻擊。大BOSS的是可以先引她到上層的角落，然後再用下層對上層的攻擊將BOSS消滅，此類的攻擊例如有拉斯迪的長程魔法攻擊及白浪的箭技。

出了監獄後便需要過一道橋，在橋上也有敵人在等著，這一

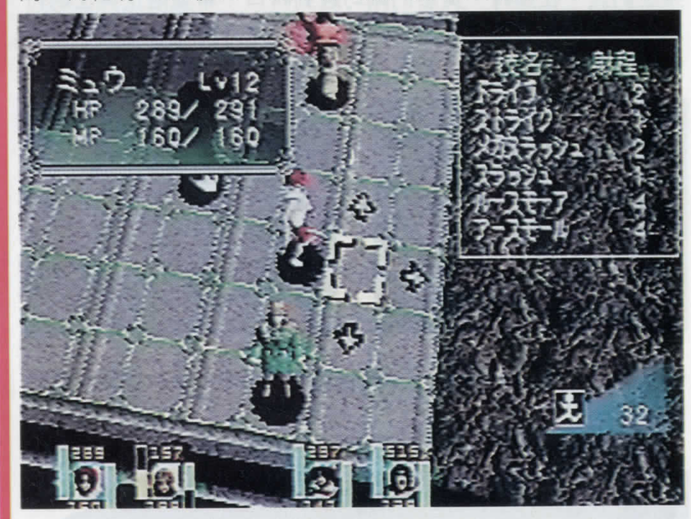




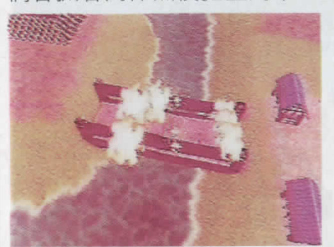


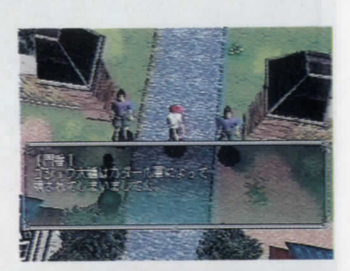


版中最要留意的地方就是每一個TURN都會有一塊橋面塌下，如果不能盡快走至橋的另一邊那便慘了，這版中也會有BOSS要打倒，而牠有1300體力，要注意的敵人則有會飛的敵人，小心牠

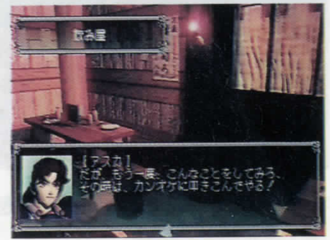


們會抓著同伴然後拋至河中。





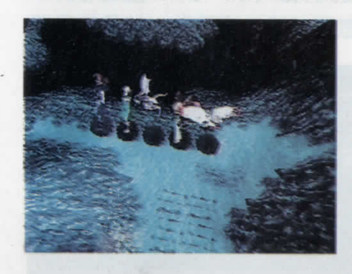
過了這版之後回到村，便即時抓著居酒屋店主，經過一輪質問之後便放了他，並告他別再做卡達魯的幫親，之後，白浪加入成為同伴，在武器屋防具屋幫白浪裝備好之後，便開始向薺菜洞出發。



到達了薺菜洞後，飛島會解釋洞內各種要注意的地方，這版



要好好地利用美悠的龍變化及加梅爾的鳥之精靈，因為這的中段

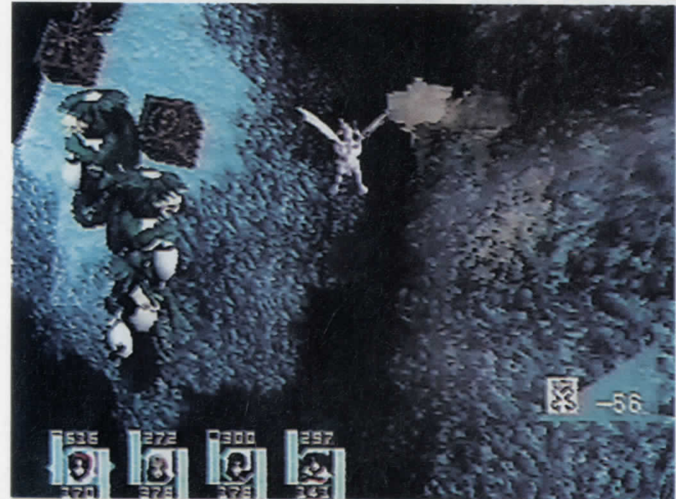




有一個大陝谷非使用他們作運輸工具不可。這版圖的其中有一個

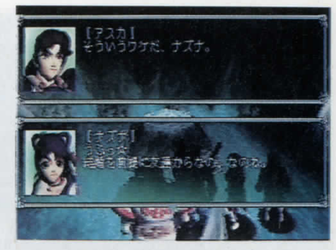






位置是中間好像有一個孤島，上面有兩個寶箱及3隻河童，另外在附近還有兩隻天狗，如要取得這兩個寶箱的話，就得失找會飛的同伴去引那兩隻天狗過來，然後打倒他們，之後再用會飛的同伴去取寶箱。當領了所有的同伴過了對岸以後便可輕鬆地打倒餘下的怪物，之後再進了洞內的洞，便會發現武神薺菜（ナズナ）為





了不被其他的怪物侵襲封印著自己，後來封印突然解除，並且對於飛島一見鍾情，又說將來要嫁給他，經過一輪鬧劇之後，薺菜又加入成為隊中的成員。

出了洞口之後再次向東邊的關卡前進，過了關卡後，大伙們



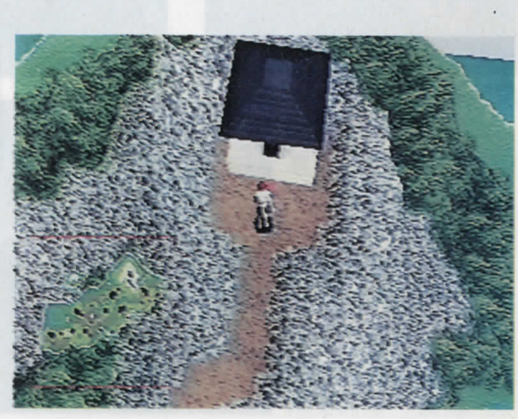
便向蓬萊山進發。當進入蓬萊山後，加梅爾會首先解釋一下這版的地形，這一版要注意的敵人是會用反擊的鋼鬼及會飛的天狗，





而行走路線中有一處地方是特別窄的，只能一人通行，故此最好讓攻擊力大的人先行，打倒前面的敵人，再逐位逐位的行過去。

過了這版後，便到達星陵閣，大伙們在門外建議先找人入內看看環境，然後才決定下一步的行動，於是白浪便先潛入內部，出來報告之後，他們便決定分成2批



進入星陵閣，一批負責拯救人質，另一批引開敵人注意及攻擊敵

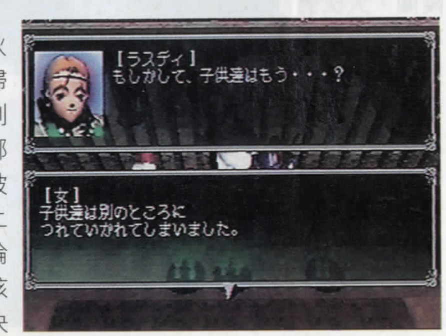


人，負責拯救的一批最多只有2人，其餘的負責攻擊敵人，由於人質是被困於監牢中，所以負責拯救的一批最好有白浪在場，因



為她是開鎖高手。這版除了破戒僧較為麻煩外，其他的弓兵很容易便打倒，在這裡有4個寶箱，最好是先拿了那些寶物才去叫白





浪開鎖。

開了鎖後，大伙們發現裡面全只是婦女，於是加梅爾立刻問那些孩子們去了哪裡，婦女們答孩子被拉去星陵閣的第二層，並且叫美悠無論也要救回她們的孩子，於是，他們便決

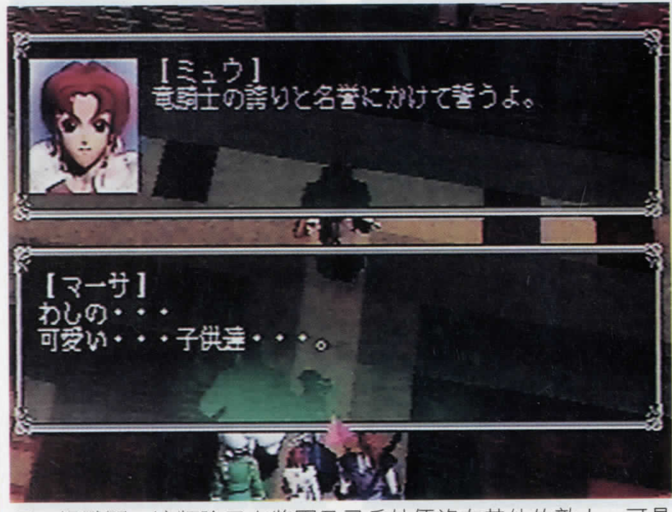




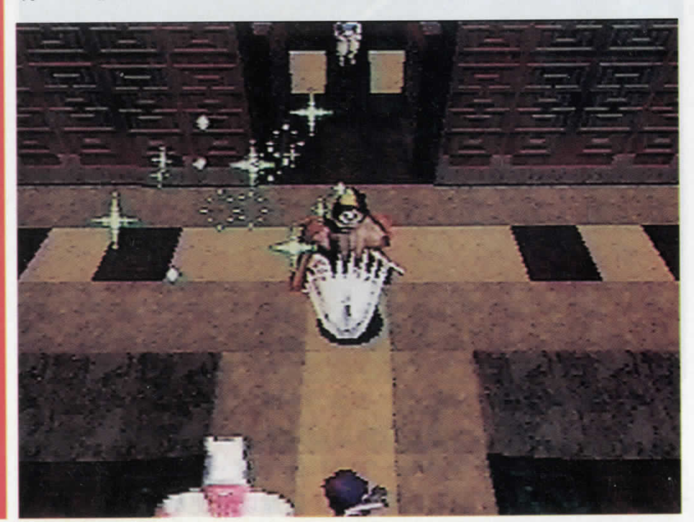




定先叫婦女先下山，然後他們再次入去救回那些孩子，今次他們上到第二層，看見今次事件的主使人瑪沙（マーサ），這位老將軍將捉回來的孩子當作自己的孫，怎可以讓他這樣做，於是又展開

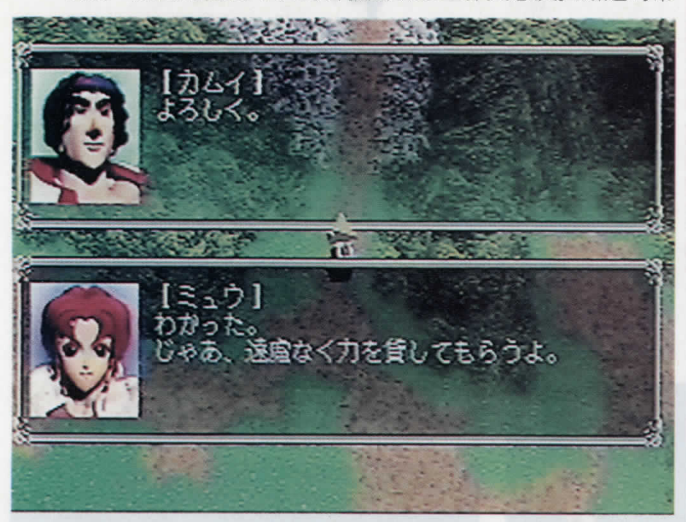


另一場戰鬥，這版除了老將軍及弓兵外便沒有其他的敵人，可是箭兵的數量仍是很可觀的，故此最好先將所有弓兵打倒，然後將老將軍引到上面，之後再圍攻他，這位老將軍果然老當益壯，竟有1800體力，又會用MEGA治療及電雷魔法。最後，所謂蟻多



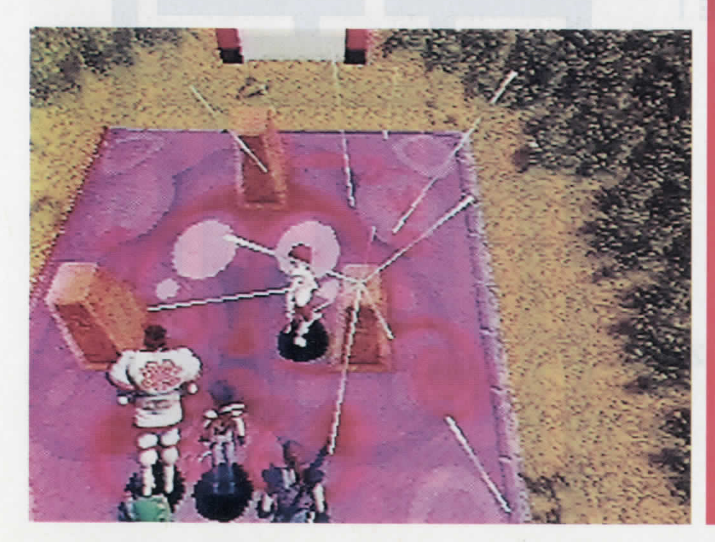
嬲死象，這樣的一輪圍攻後，連老將軍也抵受不了，在他臨死前一刻，他希望美悠能夠用龍騎士一族的名譽，叫她要好好保護及不傷害這班孩子，美悠答應了以後，老將軍便魂歸天國了。

戰後，加梅爾認為今次的營救成功是全靠美悠及拉斯迪的幫



忙，由於加梅爾自己自知既沒有錢，也沒有好的武器，但是又想向美悠回個禮，於是他決定今後與美悠一起戰鬥來回報。





回到村後，村民都多謝美悠們這麼努力地營救他們，再回到加梅爾的家，由加利的傷勢亦已完全回復。美悠們在加梅爾村作補給後，便開始向結界洞進軍。

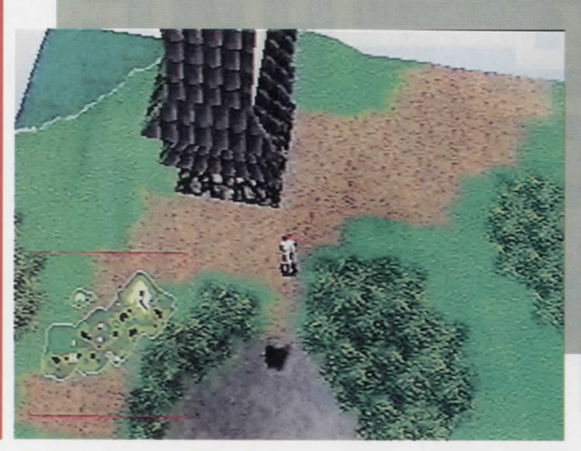
當他們一進結界洞，便見到有「3碌柱」豎立在結果的周圍，她們要將在以前戰事中取得的特別寶物，(忍者屋的天邪之鏡、



監獄的八坂之勾玉及星陵閣的蓬萊之珠)分別安裝在各條柱中，好讓3個「鳥居」的結界打開後才能通過。

這一版要注意的是那些九尾狐，牠們的攻擊力及防禦力均不少，而且又會飛行，還有要注意那些地板上會閃閃下的圈，因為每隔幾個TURN又會變多一隻敵人出來。對付這些敵人，最好用魔法或會用弓箭的人。







編集：真・惡魔召喚師 福田 FUKUDA



惡魔・青春・RPG 真・完全攻略 V

製造商	ATLUS
發售日	發售中
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	2 BLOCKS

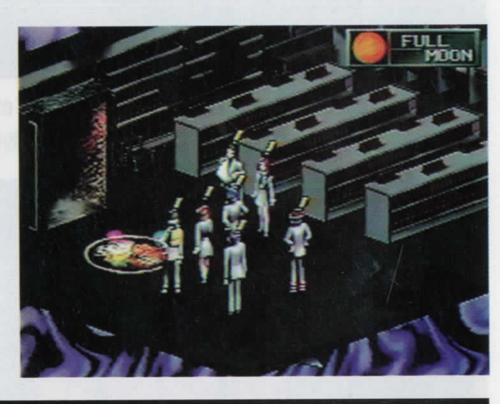
PS RPG MEM

SCENE 26 AVIDEA界

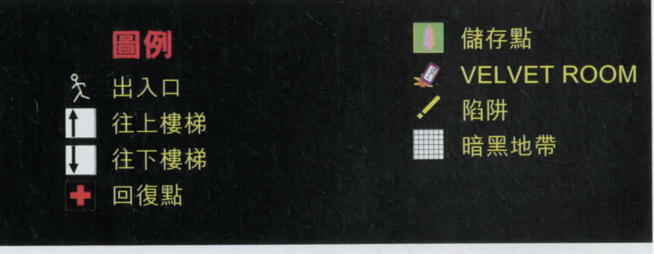


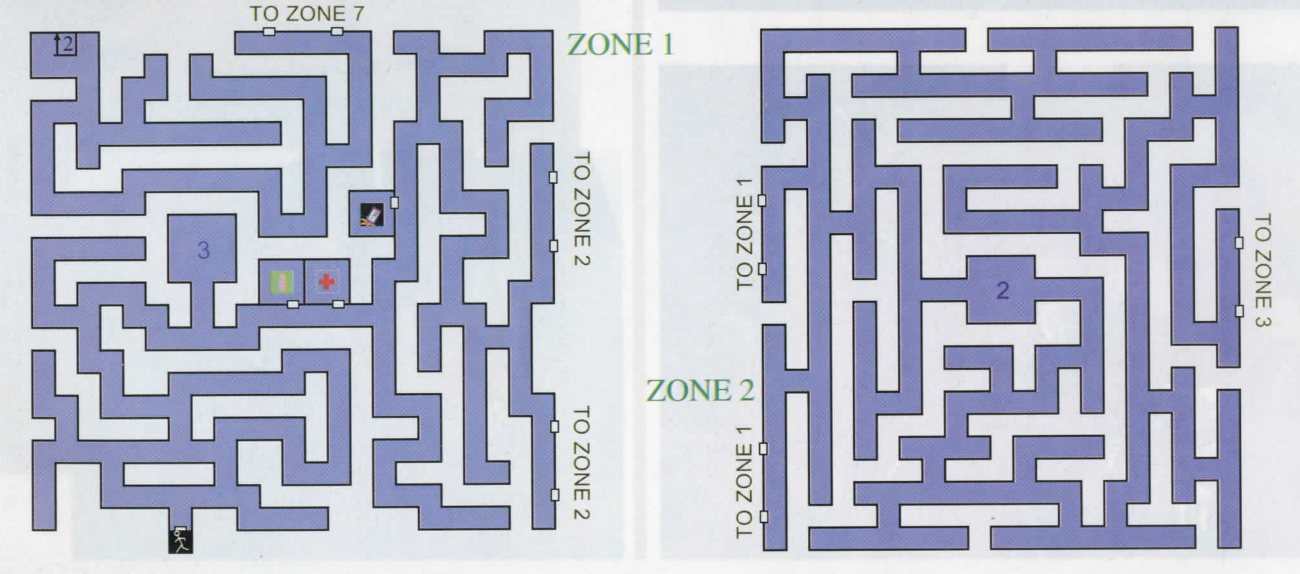
準備充足後，主角們往聖艾路明學園進發，一入學校便沿着樓梯直上3樓的圖書室，在那兒碰到從御影町東面逃來的內藤和千里二人（東面地區被潘朵拉所破壞）。寒喧一番後，麻希便把3個粉盒放到地上，念咒語引發出粉盒的力量，將那扇可怕的黑門打開，正式進入最後迷宮AVIDEA界［アヴィデア界］。這裏合共有8個區域，而在ZONE 1有回復點、儲存點及VELVET ROOM，玩者可先利用這3間房找SPELL CARD及升LV，因為後面地區的敵人會越來越強，所以先找到它們的SPELL CARD會比較有利。











ZONE 3

TO ZONE 2

1

↑1

ZONE 4

去 1

TO ZONE 5

TO ZONE 5

↓1

ZONE 5

TO ZONE 6

去 2

TO ZONE 4

TO ZONE 6

TO ZONE 4

ZONE 6

↓2

TO ZONE 5

去 3

TO ZONE 5

ZONE 7

↓3

TO ZONE 1

ZONE 8

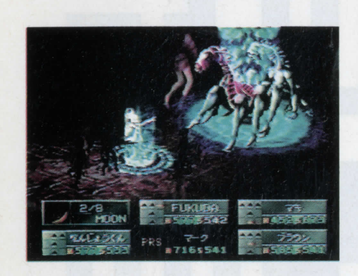
BOSS

↑3

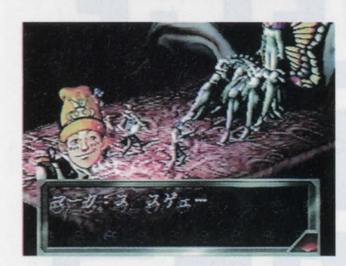
在 ZONE 5 有一段黑暗地帶，正確路線請參閱地圖。當進入 ZONE 8 正中央紅色的門後，便會在極為妖異的房間內發現吸收了 AKI的潘朵拉，而它的身體是連接着DVA SYSTEM的核心。它説要利用麻希的畫「樂園之扉」來改造世界，卻反被麻希斥之所擁有的只是為害人間的「潘朵拉的函件」，它聽後極為憤怒，於是便對眾人攻擊。它受到一定程度的損傷後便會變身為另一形態，不過只要主角與麻希的 PERSONA 到達了最高等級（LV.8）就可穩勝。









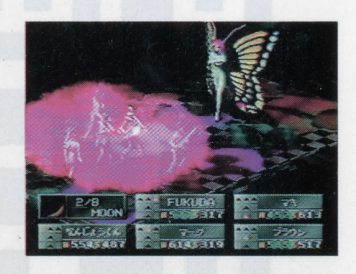


第1形態的潘朵拉HP很高，而懂得的特殊攻擊有可將對手麻痺的パライズプリックル和デビルスマイル、冰系單體最強魔法ブフダイン，加上各種補助魔法等，要戰勝它需要由麻希不斷作全體回復，加上適當的攻擊便可，當然眾人有足夠等級就更好。

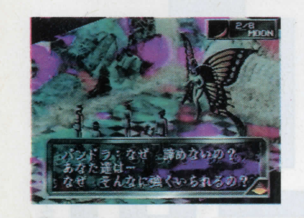
魔王・潘朵拉變成第二形態後的實力會大為提升（LV.99），不斷HP值、攻擊力、防禦力與魔力都變得很高，它除了懂得デサンガ、一種被咒中後便無法回復HP的魔法外，還可以作二回行動，更厲害的是當它的頭髮變成藍色時，防禦力就會增強幾倍，敬請注意。





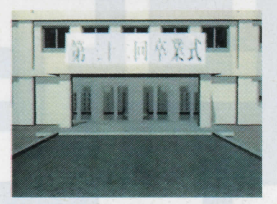


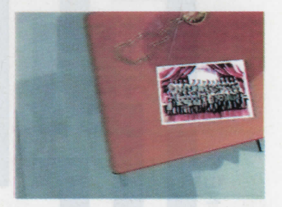
故事尾聲與 ENDING 表關篇

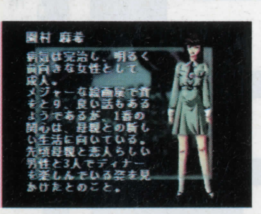


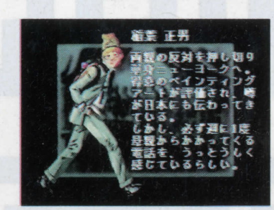


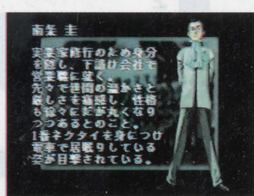


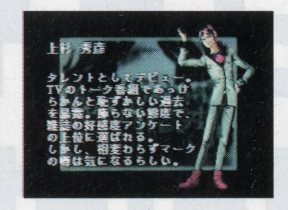






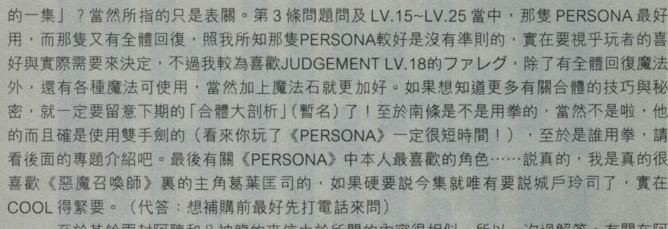








依歌魯通信站 #4



HEL~LO~OOH，又到了依歌魯通訊站的時間，相信各位玩到這裏已經能夠看到上面的爆機畫面了，而亦有些人已開始玩「雪之女王篇」，不過仍然有一部份玩家被遊戲中盤的難關卡住，或者無法看到完美的結局，如果這發生在你／妳身上的話，最好先看看下面三封信的解答。答信前，有2件事是需要更正的，首先是上期遺跡的地圖出了點錯誤，B8 和 B9 這兩層應該是 B6 和 B7，而另一件事就是筆者忘記了寫出在 DVA・YUGA 時和神取對話的答案，正確回答是「為了要找尋這問題的答案」[その答えを探すため]。

好，到了答信時間，第一封來信是署名 C.K. 的讀者，先多謝你的支持和鼓勵。他問 PS 除了《PERSONA》外，還有甚麼女神系列推出過。在整個《女神轉生》大系中，在次世代機上（不計VB）只有SS的《惡魔召喚師》和PS的《女神異聞錄》，當然眾多日本與世界各地FANS所期待的《真・女神轉生 III》將會在那部機推出 ATLUS 則仍未公佈，可能會是 N64 呢（一笑）！至於儲 LV. 的問題，你不妨玩玩上幾集《女神》，尤其是 SS 版，儲經驗值簡直慢得可以！PS 版已經非常體恤玩家的了，知不知道《PERSONA》是公認的「《女神》系列中最易玩的一集」？當然所指的只是表關。第 3 條問題問及 LV.15~LV.25 當中，那隻 PERSONA 最好用，而那隻又有全體回復，照我所知那隻PERSONA較好是沒有準則的，實在要視乎玩者的喜好與實際需要來決定，不過我較為喜歡JUDGEMENT LV.18的ファレグ，除了有全體回復魔法外，還有各種魔法可使用，當然加上魔法石就更加好。如果想知道更多有關合體的技巧與秘密，就一定要留意下期的「合體大剖析」(暫名）了！至於南條是不是用拳的，當然不是啦，他的而且確是使用雙手劍的（看來你玩了《PERSONA》一定很短時間！），至於是誰用拳，請看後面的專題介紹吧。最後有關《PERSONA》中本人最喜歡的角色……説真的，我是真的很喜歡《惡魔召喚師》裏的主角葛葉匡司的，如果硬要説今集就唯有要説城戸玲司了，實在 COOL 得緊要。（代答：想補購前最好先打電話來問）

至於其餘兩封阿聰和八神龍的來信由於所問的內容很相似，所以一次過解答。有關在阿拿也岩戶取得封神具的數目與在 DVA・YUGA 中打倒神取後便看到 ENDING，這些完全是決定於在遊戲進行中 6 個重要選擇點中的答案，告訴大家：其實是可以合共取得 5 件專用封神具的！原來在其中幾個選擇點中如果答得不好的話，便無法拿到全部 5 件封神具的（不要打我！）。而在迷之森林與 DVA・YUGA 中，玩者和阿舞與神取的對話是可以導致 BAD ENDING 的，不過只要依照本攻略來玩就一定可以玩到 GOOD ENDING。那 6 個重要選擇點，分別是（1）遊戲開始時在醫院中有否主動去救那護士；（2）在 DVA・SYSTEM 前選擇按停機器與否；（3）在加瑪宮殿 B10 有否稱讚哈利姆女王的畫；（4）在幽靈屋敷中有否和夏梨蒂開戰；（5）在迷之森林中有否用武力取得阿舞的粉盒；（6）在 DVA・YUGA 中有否解開神取心中的結。至於全部問題的完美答案，筆者仍在整理中，當一完成便會馬上向各位公佈。

難度極高的裏關　雪之女王篇

SCENE A

冰之城・一

事先聲明：如果隊伍的等級還未足夠(最好有LV.15)，而每人的基本PERSONA仍未完全熟練、學到全部的魔法（RANKING 8），就最好先提升功力和儲點錢才進入裏關，因為裏關初段並未有設定提供升LV.的地方，請注意。

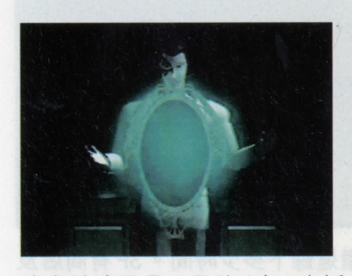
（故事接第33期SCENE 5開始）當主角、雪野和片桐帶着身受槍傷的麻希母親，從阿拿也神社回到聖艾路明學園時，牙子老師一發現眾人便先帶麻希母親到保健室去，而她叫主角到連接校舍與體育館之間的洞穴去找雪野二人……主角離開保健室後不理老師的委托，一個人在學校中收集情報(請





參閱上期進入雪之女王篇的方法來移動）。取得雪之女王面具後，主角便被人趕出體育館，而在那間連接房間看到將受傷的南條帶回學校、正從洞穴離開的稻葉和麻希。

這時，牙子老師出現，看到主角手上持着的面具相當感慨(她在8年前曾經演出《雪之女王》這一齣話劇，而她正是唯一

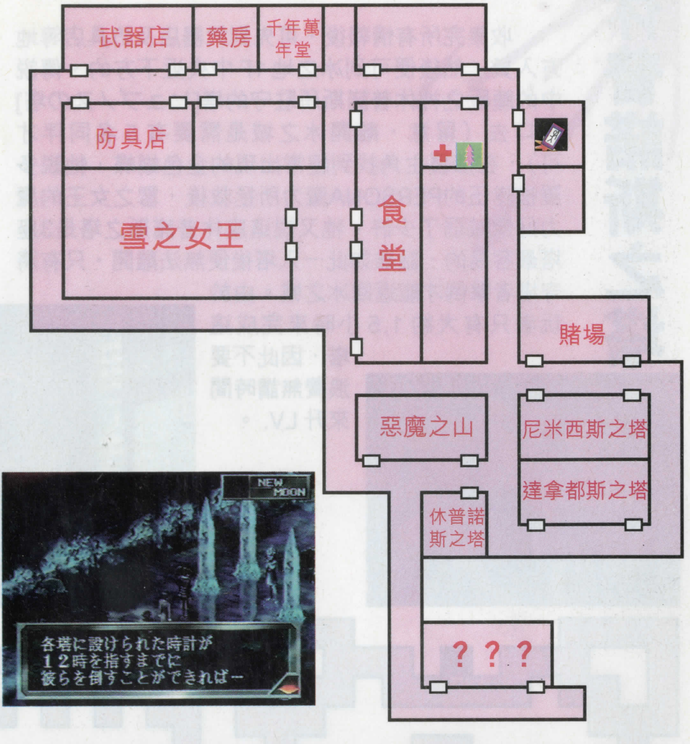




沒有被這面具咀咒的人)，告訴主角雪之女王童話的故事後，便將面具戴上，誰不知解開了雪之女王的封印，令整間學校頓時變為冰之城……被雪之女王侵佔了的牙子老師，對極尊重她的雪野説「將充滿希望的牙子當作祭品是最好不過了……任由你們選擇，接受被冰封的『永遠之夜』來臨抑或將牙子拯救，而要救她就需要在時鐘指着12時之前將3個塔的守衛打倒」説畢便消失掉，只留下「不可以隨便觸碰牙子的冰像，否則她和雪之女王面具便會馬上粉碎」一句話，而一直引導着主角等人的菲里蒙在這







時出現，説在這些塔裏合共收藏了12塊「惡魔之鏡」的碎片，只要將碎片收集好然後照向她，就可令她回復本來的面目，最後便將一個大鏡框［かがみのわく］交給主角。

主角與黛雪野和綾瀨優香到目前被冰封了的學校——冰之城內四處收集情報，可以到保健室找南條或者到圖書室找片桐做同





伴，當隊伍變成4人之後就可以到食堂去，眾人發現厭惡奶類食物的多羅［トロ］獨霸所有食物，而他被心儀的綾瀨斥責後惱羞成怒，變身成為惡魔攻擊隊伍，此時未有PERSONA的綾瀨與上杉不知為何引發出



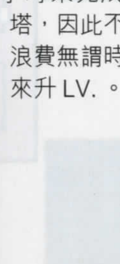


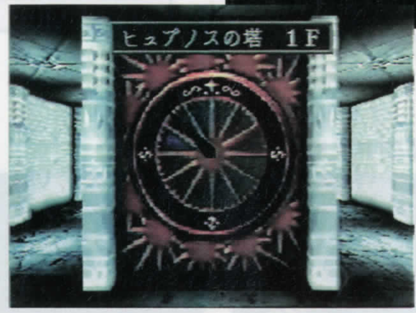
PERSONA能力，將惡魔化的多羅擊倒，解決事件過後上杉便會強制加入。當然，如果先前玩者已經找到南條和片桐二人加入，在這事件過後上杉也不會入隊。

SCENE B 休普諾斯之塔

收集完所有情報後，可先到武器店及防具店等地方入貨，然後便可到冰之地 1F 中央近下方的、傳說中的睡眠之神休普諾斯所駐守的塔[ヒュプノスの塔]入口去（留意，離開冰之城是需要有 5 名同伴才可），在那裏主角找到經常出現的金色蝴蝶，牠説多羅被隊伍的PERSONA魔力所拯救後，雪之女王的魔力好像減弱了少許。牠又說這座休普諾斯之塔是3座塔最容易的，話雖如此一入塔後便無法離開，只有將守塔者擊倒才能返回冰之城。由於玩者只有大約 1.5 小時來完成這塔，因此不要浪費無謂時間來升 LV.。







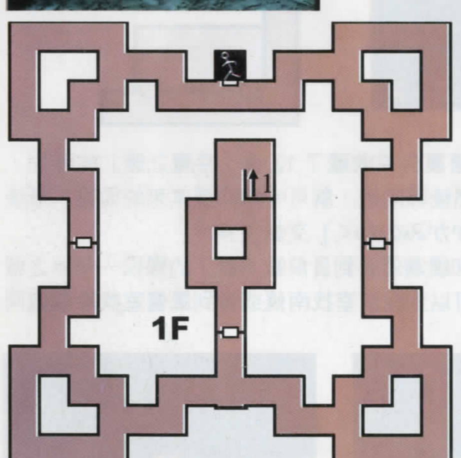
圖例

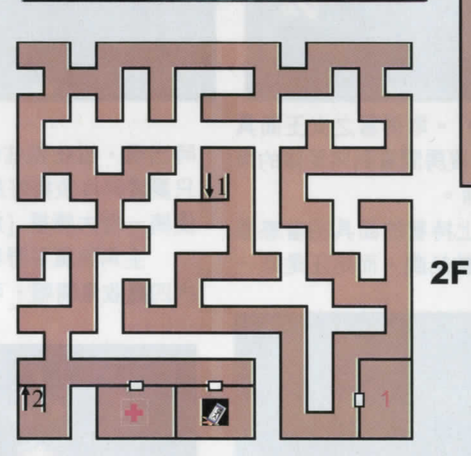
- 出入口
- 往上樓梯
- 往下樓梯
- 回復點
- 中斷點
- VELVET ROOM

寶箱

(1) レイヴァンフェザー×1、フレイムショール×1、メイルブレイカー×1、マルドギール×1
(2) ませき×5、アメジスト×1、ソニックブレード×1、チャクラム×1、ストライクテイル×1







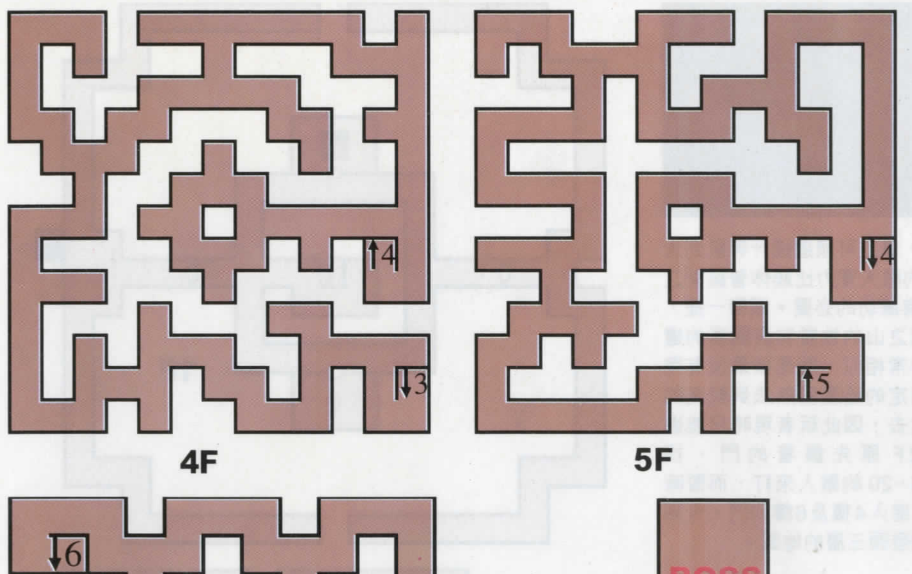




在 1F 和 2F 等數層的牆壁上，是藏着一個只有時針的大鐘的，可憑它知道還餘下多少時間。3F 有商店及中斷點，玩者可在此中斷遊戲（要 2 個空 BLOCK，不可蓋在原本DATA上），不過續關時（CONTINUE）會自動洗掉這儲存，因此最好中斷後將這DATA抄到其他卡上以防萬一。此外，主角發現被魔法催眠了的校長等人，而在右上角房間找到一扇古怪的門，菲里蒙告知那是通往反夢界的入口，可到那兒救回被催眠的人，方法是扭他們的面 [つねり] 令其醒來。不過，他提醒主角要記着由於這座塔是有完成的時間限制的，因此要謹慎選擇，主角當然會把眾人救回啦。







6
5
6F

6
7
7F

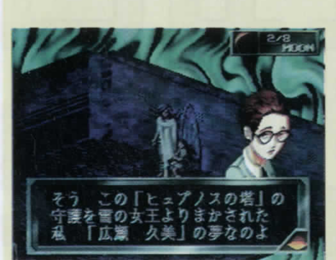
BOSS
2
7
8F

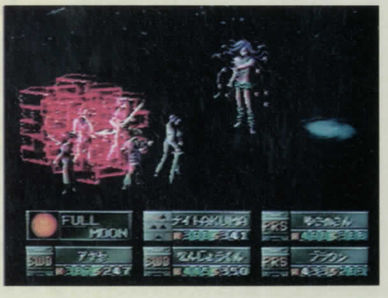
把校長等人救回後，主角在反夢界左上角找到休普諾斯與一名同校女學生——廣瀨久美，原來久美她在現實生活中受到同學與親人的欺壓，令她感到非常傷心，結果發現在夢之世界可以脫離這一切悲慘事情，和休普諾斯快樂地生活。眾人責罵她的自私行為後，主角便上前扭她的面令二人消失於反夢界。當離開反夢界到達8F時，主角找到久美的真身，上杉說雖然極不願意，可是為了受苦的大家也要將她打倒，她這時便呼叫休普諾斯出來，立即展開戰鬥。



身為睡眠神的休普諾斯HP值不低，加上攻擊力高和得各種必殺技，因此要採取速戰速決的戰術，隊伍中最好有懂得全體回復的 PERSONA（LV.11 的 PRIESTESS アメノウズメ），只要不斷回復和以物理攻擊對付之便可，當然有足夠等級的就會更好。



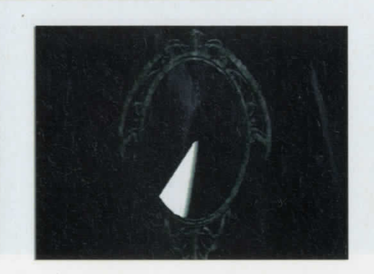




打敗休普諾斯後，久美終於知道自己做錯了——不可以將自己的不幸推到別人身上，而她感到興幸的是主角等人肯原諒她，於是便心滿意足地消失了。最後主角取得第1塊鏡之碎片［かがみのはへん］，同時自動返回冰之城、惡魔之山入口前，主角這時可從雪野處得知目前惡魔之鏡的完成度。







SCENE C

惡魔之山尼米

完成休普諾斯之塔後，玩者不要馬上出發往下一座塔去，應該先到惡魔之山找些SPELL CARD來製造實力較強的PERSONA，兼且可順道提升等級到大約LV.25左右，因為接着而來的敵人實力比起休普諾斯之塔的高出起碼10級，所以的確有練功的必要。順帶一提，惡魔之山的性質和表關裏的遺跡非常相似，就是如果沒有完成指定的進度就無法到較高的層數去，因此玩者現時只能進入2F原先鎖着的門，找LV.1~20的敵人來打，而暫時不可進入4樓及6樓的門。今期先刊登頭三層的地圖。





圖例

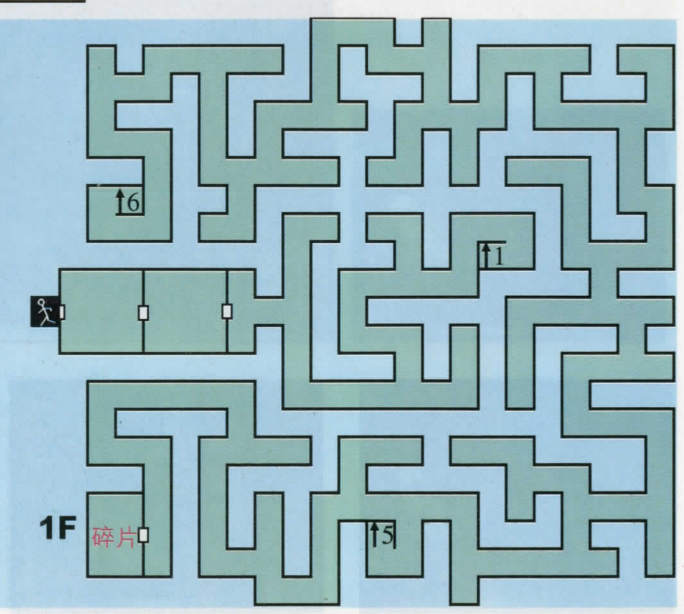
- 出入口
- 往上樓梯
- 往下樓梯
- 回復點
- VELVET ROOM

2F

3F

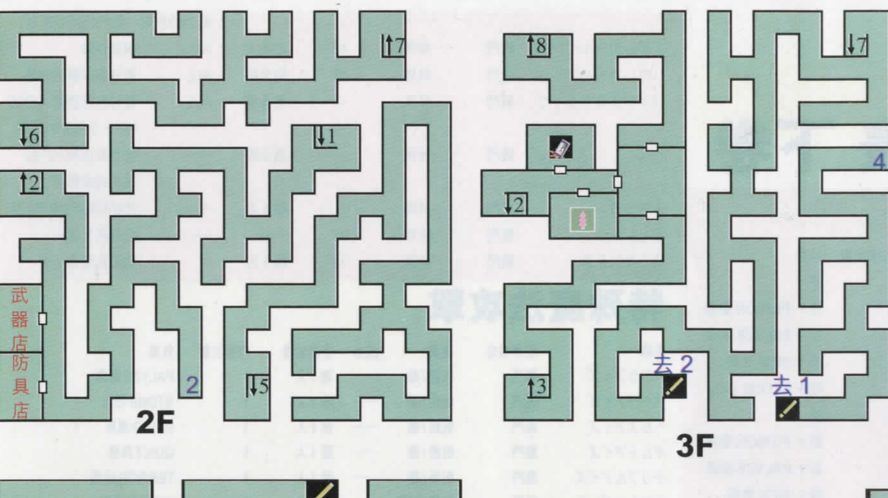
SCENE D

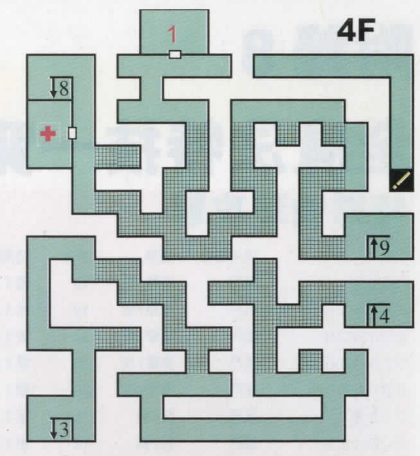
當主角提升至擁有足夠實力時，便可往第2座塔——由復仇女神尼米西斯所看守的塔[ネメシスの塔]的入口圖書室去。進入塔後不久，眾人便遇到塔的看守者松平美智子，她告訴主角在這個塔內是不計時的。在3F主角發現多羅和黑瓜正被美智子的手下折磨着，正想辦法去營救他們之際美智子再度出現，説要拯救他們就要到最頂樓找她（左邊門），可是眾人極想要的鏡之碎片卻要從另一邊行（右邊門），經過考慮後主角決定先取碎片，然後折返救回二人。

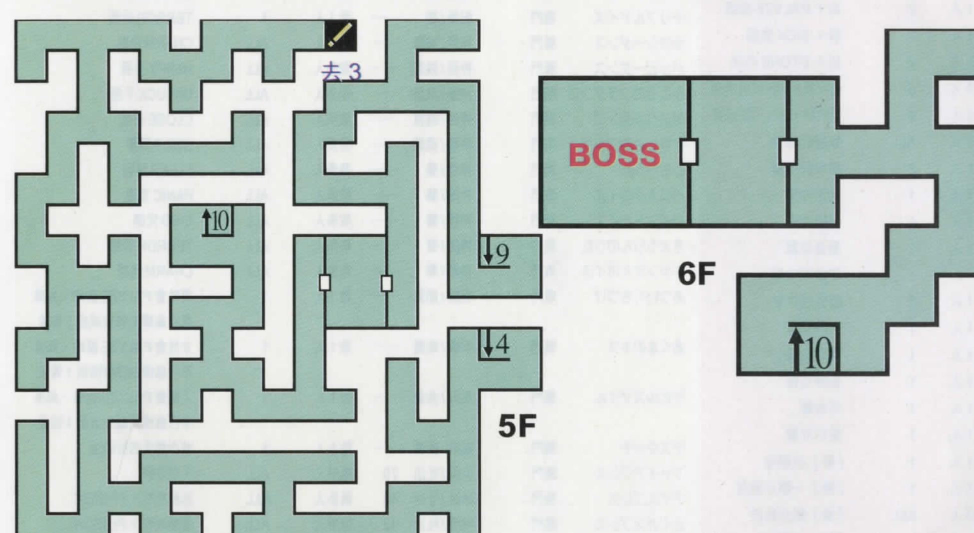












圖例

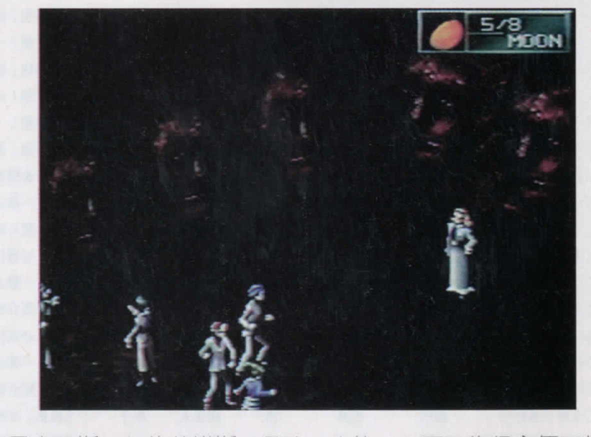
- 出入口
- 往上樓梯
- 往下樓梯
- 回復點
- 中斷點
- VELVET ROOM
- 陷阱
- 暗黑地帶

寶箱

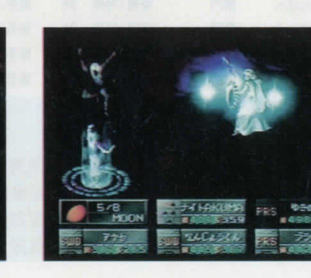
(1) クィーンビュート×1、ジャストドゥイット×1、ズフタフランス×1、ふうまのわきざし×1

主角在1F左下方的房間發現一個大寶箱，打開它取得第2塊鏡之碎片，同時找到一封信，內容是美智子自稱有關打倒她的提示——就是不要浪費時間！原來她一直都是欺騙眾人的，根本沒有無時間限制這回事。隊伍在5F發現一道古怪的門，打開它後到6F亦發現另一道相同的門，結果進入了松平美智子的房間——四周牆壁都是由恐怖人面所組成的，原來這座尼米西斯之塔吸收了人類的悲傷、憤怒、憎恨和絕望，從而轉化成強大的負能量。說畢後她召喚復仇女神尼米西斯，和祂同化後攻擊主角。





尼米西斯比起休普諾斯只是強了少許，只要回復得宜便可輕鬆取勝，反正本塔最大的難關，是如何在有限的時間內取得全部碎片。戰敗後美智子說她變得如此憎恨世人，是因為種種對她不公平的事實，而她在臨消失前仍未肯罷休，留下一句「到地獄再見吧」；最後主角取得第3塊碎片和一個神仙食品［アンブロシア］後自動返回冰之城。





附錄 8

全魔法特技一覽表 下卷

特殊物理攻擊

名稱	使用場合	種類	威力	使用對象	攻擊次數	效果
かみつき	戰鬥	突擊/咬	10	敵1人	1	咬
どくかみつき	戰鬥	突擊/咬	10	敵1人	1	咬+POISON劇毒
まひかみつき	戰鬥	突擊/咬	20	敵1人	1	咬+PALYZE麻痺
ウイルスかみつき	戰鬥	突擊/咬	20	敵1人	1	咬+SICK急病
せきかかみつき	戰鬥	突擊/咬	20	敵1人	1	咬+STONE石化
ひっかき	戰鬥	技/抓	15	敵1人	2	抓
どくひっかき	戰鬥	技/抓	15	敵1人	2	抓+POISON劇毒
まひひっかき	戰鬥	技/抓	20	敵1人	2	抓+PALYZE麻痺
ウイルスひっかき	戰鬥	技/抓	20	敵1人	2	抓+SICK急病
せきかひっかき	戰鬥	技/抓	20	敵1人	2	抓+STONE石化
どきばり	戰鬥	技/針	10	敵多人	3	針攻擊+POISON劇毒
まひばり	戰鬥	技/針	15	敵多人	3	針攻擊+PALYZE麻痺
つくもばり	戰鬥	技/針	15	敵多人	ALL	無數針攻擊
めっさつちゅうせん	戰鬥	技/針	20	敵1人	1	必殺針攻擊
たいあたり	戰鬥	突擊	50	敵1人	1	突進攻擊
ボーンクラッシュ	戰鬥	突擊	60	敵1人	1	骨碎攻擊
おしつぶし	戰鬥	突擊	70	敵1人	1	壓低攻擊
かいてんげき	戰鬥	突擊	85	敵1人	1	突進強攻擊
メガトンレイド	戰鬥	突擊	100	敵1人	1	壓低強攻擊
くちばし	戰鬥	突擊/鳥技	5	敵1人	1	鳥啄攻擊
はばたき	戰鬥	突擊/鳥技	5	敵1人	1	羽毛攻擊
きゅうこうか	戰鬥	突擊/鳥技	15	敵1人	1	急降攻擊
スパイククロー	戰鬥	突擊/鳥技	25	敵1人	1	爪攻擊
デスクロー	戰鬥	突擊/鳥技	30	敵1人	1	雙爪攻擊
ティンクルパンチ	戰鬥	拳	5	敵1人	1	「拳」必殺技
いかりのてっけん	戰鬥	拳	20	敵1人	1	「拳」一擊必殺技
からさでやおろずうち	戰鬥	拳	45	敵多人	ALL	「拳」超必殺技
スピンキック	戰鬥	技/蹴	10	敵1人	1	「技」必殺技
らいていげり	戰鬥	技/蹴	35	敵1人	1	「技」一擊必殺技
えいこうくらからげり	戰鬥	技/蹴	50	敵多人	ALL	「技」超必殺技
ツインスラッシュ	戰鬥	單手劍	60	敵1人	1	「單手劍」必殺技
ヒートウェイブ	戰鬥	單手劍	85	敵1人	1	「單手劍」一擊必殺技
デスバウンド	戰鬥	單手劍	100	敵多人	ALL	「單手劍」超必殺技
いちもんじぎり	戰鬥	雙手劍	65	敵1人	1	「雙手劍」必殺技
ろうがてんちゅうぎり	戰鬥	雙手劍	90	敵1人	1	「雙手劍」一擊必殺技
らくようさんだんうち	戰鬥	雙手劍	120	敵多人	ALL	「雙手劍」超必殺技
にだんづき	戰鬥	槍	40	敵多人	2	「槍」必殺技
りゅうがさんかい	戰鬥	槍	70	敵多人	2	「槍」一擊必殺技
しゃくねつしゃが	戰鬥	槍	95	敵多人	2	「槍」超必殺技
どとうのれんだ	戰鬥	斧	80	敵1人	1	「斧」必殺技
ごくらくおうじょうは	戰鬥	斧	110	敵1人	1	「斧」一擊必殺技
てんきょうちばくだん	戰鬥	斧	145	敵1人	1	「斧」超必殺技
あいのムチ	戰鬥	鞭	30	敵多人	ALL	「鞭」必殺技
つくもらせんげき	戰鬥	鞭	45	敵多人	ALL	「鞭」一擊必殺技
うげつさいは	戰鬥	鞭	60	敵多人	ALL	「鞭」超必殺技
ごうそっきゅう	戰鬥	投具	35	敵多人	0~7	「投具」必殺技
あんばそうひそう	戰鬥	投具	55	敵多人	0~7	「投具」一擊必殺技
たかまれっぷうだん	戰鬥	投具	75	敵多人	0~7	「投具」超必殺技
れんぞくうち	戰鬥	弓箭	50	敵多人	3~5	「弓箭」必殺技
せつなさみだれうち	戰鬥	弓箭	65	敵多人	3~5	「弓箭」一擊必殺技
ごぜつせっぱ	戰鬥	弓箭	85	敵多人	3~5	「弓箭」超必殺技
シングルショット	戰鬥	手鎗	5	敵1人	1	手鎗攻擊
ドライブショット	戰鬥	輕機鎗	8	敵1人	1	輕機鎗攻擊
ミドルショット	戰鬥	輕機鎗	1	敵多人	2~4	輕機鎗攻擊
パウダーショット	戰鬥	散彈鎗	1	敵多人	ALL	散彈鎗攻擊
ロングショット	戰鬥	萊福鎗	10	敵1人	2	萊福鎗攻擊
スウィートトラップ	戰鬥	特殊	50	敵1人	1	隨機攻擊敵1人
パイパースマッシュ	戰鬥	特殊	30	敵1人	1	每次使用會增強威力的攻擊（戰鬥後回復原狀）
ドラムロールパンチ	戰鬥	特殊	45	敵多人	ALL	輪盤攻擊
しちしきれんごくは	戰鬥	特殊	25	敵全體	ALL	屬性會改變的攻擊
バイナルストライク	戰鬥	特殊	——	敵全體	ALL	犧牲自己對敵人做成HP×2傷害的攻擊
じばく	戰鬥	特殊	——	敵全體	——	自爆將現時HP對敵人做成傷害
みちづれ	戰鬥	特殊	——	敵1人	——	與對手同歸於盡的攻擊
ぶんしん	戰鬥	特殊	20	——	——	分身為2個人
ようかいえき	戰鬥	特殊	15	敵1人	1	每回合傷害+1

特殊魔法攻擊

名稱	使用場合	種類	威力	使用對象	攻擊次數	效果
パララアイズ	戰鬥	呪殺/眼	——	敵1人	1	PALYZE麻痺
ペトラアイズ	戰鬥	呪殺/眼	——	敵1人	1	STONE石化
ヘルズアイズ	戰鬥	呪殺/眼	——	敵1人	1	DYING瀕死
ギルトアイズ	戰鬥	呪殺/眼	——	敵1人	1	GUILT罪惡
テリブルアイズ	戰鬥	呪殺/眼	——	敵1人	1	TERROR恐慌
セクシーダンス	戰鬥	神經/跳舞	——	敵多人	ALL	CHARM迷惑
ハッピーダンス	戰鬥	神經/跳舞	——	敵多人	ALL	HAPPY幸福
ふこうのフラダンス	戰鬥	神經/跳舞	——	敵多人	ALL	UNLUCK不運
デスペルタンゴ	戰鬥	神經/跳舞	——	敵多人	ALL	CLOSE封魔
かなしみのワルツ	戰鬥	神經/跳舞	——	敵多人	ALL	GUILT罪惡
こもりうた	戰鬥	神經/聲	——	敵多人	ALL	SLEEP睡眠
パニックボイス	戰鬥	神經/聲	——	敵多人	ALL	PANIC混亂
バインドボイス	戰鬥	神經/聲	——	敵多人	ALL	BIND咒縛
きょうらんのうた	戰鬥	神經/聲	——	敵多人	ALL	TERROR恐慌
キャンディボイス	戰鬥	神經/聲	——	敵多人	ALL	CHARM迷惑
あついくちづけ	戰鬥	呪殺/能量	——	敵1人	1	男性會PALYZE麻痺，如果早已麻痺的就會減低1等級
あくまのキス	戰鬥	呪殺/能量	——	敵1人	1	女性會PALYZE麻痺，如果早已麻痺的就會減低1等級
デビルスマイル	戰鬥	呪殺/能量	——	敵1人	1	人類會PALYZE麻痺，如果早已麻痺的就會減低1等級
デスタッチ	戰鬥	呪殺/能量	——	敵1人	1	減少對手的經驗值
ファイアブレス	戰鬥	火炎/吐出	70	敵多人	ALL	火炎攻擊
アイスブレス	戰鬥	冰結/吐出	48	敵多人	ALL	冰結攻擊+FREEZE
どくガスブレス	戰鬥	神經/吐出	42	敵多人	ALL	毒氣攻擊+POISON
フォッグブレス	戰鬥	神經/吐出	37	敵多人	ALL	強霧攻擊+BIND
みずのかべ	戰鬥	壁	——	我方全體	——	3回合內冰結魔法吸收，50%破壞力HP回復
ほのおのかべ	戰鬥	壁	——	我方全體	——	3回合內火炎魔法吸收，50%破壞力HP回復
すいしょうのかべ	戰鬥	壁	——	我方全體	——	3回合內所有攻擊以50%破壞力反彈
こうてつのかべ	戰鬥	壁	——	我方全體	——	3回合內所有攻擊反彈
しようのあか	戰鬥	火炎/特殊	62	敵多人	——	火炎系特殊魔法攻擊
しゅうえんのあお	戰鬥	火炎/特殊	65	敵多人	——	火炎系特殊魔法攻擊
ごうのなみ	戰鬥	冰結/特殊	48	敵多人	——	冰結系特殊魔法攻擊
じゅうのなみ	戰鬥	冰結/特殊	50	敵多人	——	冰結系特殊魔法攻擊
てんのせんぷう	戰鬥	疾風/特殊	45	敵多人	——	疾風系特殊魔法攻擊
ちのれっぷう	戰鬥	疾風/特殊	49	敵多人	——	疾風系特殊魔法攻擊
じごくおろし	戰鬥	地震/特殊	53	敵多人	——	地震系特殊魔法攻擊
ごくらくおとし	戰鬥	地震/特殊	57	敵多人	——	地震系特殊魔法攻擊
とうしょうは	戰鬥	衝擊/特殊	52	敵多人	——	衝擊系特殊魔法攻擊
せいげきは	戰鬥	衝擊/特殊	45	敵多人	——	衝擊系特殊魔法攻擊
さんらいげき	戰鬥	電擊/特殊	41	敵多人	——	電擊系特殊魔法攻擊
しゅうらいげき	戰鬥	電擊/特殊	46	敵多人	——	電擊系特殊魔法攻擊
ふめつのくろ	戰鬥	降魔/特殊	69	敵多人	——	降魔系特殊魔法攻擊
やみのしんぱん	戰鬥	降魔/特殊	96	敵多人	——	降魔系特殊魔法攻擊
えいえんのしろ	戰鬥	奇跡/特殊	68	敵多人	——	奇跡系特殊魔法攻擊
ひかりのさばき	戰鬥	奇跡/特殊	86	敵多人	——	奇跡系特殊魔法攻擊
ルナトラップ	戰鬥	特殊	——	敵全體	——	3回合內逃跑不能

特殊魔法

名稱	使用場合	種類	威力	使用對象	效果
アウトマ	戰鬥	特殊	——	敵全體	1/4機會率將敵人趕走
リフトマ	平時	特殊	——	我方全體	月齡1周以內損傷地帶無效
アルサンガ	戰鬥	特殊	——	我方1人	PERSONA交換不能回復

特報VER 2.0！隱藏第9名角色 城戶玲司加入法！！！

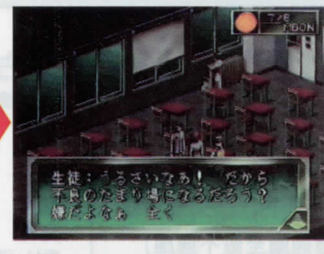
上期已向各位 PERSONA 支持者介紹了如何進入隱藏裏關「雪之女王篇」的正確方法，今期就教大家在表關取得隱藏的第 9 人——邪惡拳手 城戶玲司！由於令他加入隊伍的方法極為困難，因此請依照以下流程跟住做。*（鳴謝：魔城城主提供協助）*



（1）遊戲一開始，先到學校的教員室取得「未使用課室」的情報



（2）到學校 2F 的未使用課室和玲司會面



（3）在2年1組課室取得不良少年的情報



（4）在歡樂通道內的賭場和稻葉的同伴交談取得 STUDIO 的情報



（5）到廢工場和玲司會面



（6）在歡樂通道內的YIN&YAN便利店和玲司的母親會面，答[知っている] 和 [ここよ]



（7）過了醫院的異變事件後，在 SEBEC 前和玲司會面



（8）在御影署救回稻葉後，拒絕讓上杉加入

城戶玲司是全遊戲中唯一使用拳套的角色，而有不少邪惡的 PERSONA 像 DEATH 、TOWER 和 DEVIL 等都可被他啟動潛在能力的，不過由於要一直保持 4 名同伴的關係，因此在 SEBEC 大廈一役會打得相當辛苦。



（9）在地鐵站拒絕片桐加入



（10）在廢工場拒絕綾瀨加入



（11）在異界化學校的美術室事件中，玲司會加入隊伍

SCENE 26~SCENE C 惡魔 CONTACT 必勝法 最終篇
（使用人物與其 CONTACT 方法之日文寫法請參閱第 33 期）

惡魔等級	惡魔名稱	種族	使用人物	方法
LV.1	スライム	外道	南條	物誘
LV.1	ゾンビさん	屍鬼	黛	無視
LV.2	ポルターガイスト	惡靈	南條	大喝一聲
LV.3	ゾンビくん	屍鬼	黛	無視
LV.3	ガキ	幽鬼	南條	諷刺
LV.4	ゾンビちゃん	屍鬼	黛	無視
LV.4	ノッカー	地靈	稻葉	吹牛
LV.6	ケットシー	魔獸	稻葉	凝視
LV.7	ナハトコボルト	夜魔	南條	物誘
LV.7	ジャックフロスト	妖精	南條	物誘
LV.8	ゴースト	惡靈	稻葉	跳舞
LV.15	ジャックランタン	妖精	主角	勸誘
LV.53	アレクト	凶鳥	園村	害怕
LV.54	ドゥン	魔獸	園村	害怕
LV.63	マンガド	妖獸	南條	諷刺
LV.65	ベイモン	墮天使	稻葉	凝視
LV.66	フレスベルグ	凶鳥	南條	諷刺
LV.66	ミャスドコロ	幽鬼	南條	大喝一聲
LV.70	ファヴニール	邪龍	南條	大喝一聲
LV.71	アドラメルク	墮天使	稻葉	凝視
LV.75	フェンリル	妖獸	園村	懇求







地形效果解說

由於在《傳說的OGRE BATTLE》中一共有20種地形，而GAME中的每個角色的移動方式也各有不同；因此不同的移動方式在不同地形中行動是會有不同的效果，當中是會影嚮到移動速度和戰鬥力。若能掌握當中的微妙變化，那就會事半功倍了。

各表的看法

S～F——該種移動方式與地形之間的由適應性（S至F的順序是由最適應至最不適應）

×——即是該種移動方式火能在此地形中移動

移動方式——高空

地形		地形	
城／據點	B	山地	A
街道	S	火山	B
雪道	S	雪山（少）	B
草原	S	雪山（多）	A
雪原	S	山崖	B
森林	S	海／淺灘	A
森林（雪）	S	海／深海	A
荒地	S	海／暗礁	A
濕地	S	空中	S
砂漠	A	城壁	B

移動方式——低空

地形		地形	
城／據點	C	山地	B
街道	A	火山	C
雪道	A	雪山（少）	C
草原	A	雪山（多）	B
雪原	A	山崖	C
森林	A	海／淺灘	B
森林（雪）	A	海／深海	B
荒地	A	海／暗礁	B
濕地	A	空中	A
砂漠	B	城壁	F

移動方式——森林

地形		地形	
城／據點	B	山地	D
街道	A	火山	E
雪道	B	雪山（少）	E
草原	C	雪山（多）	E
雪原	D	山崖	F
森林	A	海／淺灘	F
森林（雪）	B	海／深海	F
荒地	B	海／暗礁	F
濕地	D	空中	×
砂漠	E	城壁	×

移動方式——山岳

地形		地形	
城／據點	C	山地	B
街道	A	火山	B
雪道	B	雪山（少）	C
草原	D	雪山（多）	C
雪原	D	山崖	D
森林	B	海／淺灘	F
森林（雪）	D	海／深海	F
荒地	B	海／暗礁	F
濕地	F	空中	×
砂漠	D	城壁	×

移動方式——濕地

地形		地形	
城／據點	D	山地	F
街道	C	火山	F
雪道	D	雪山（少）	F
草原	C	雪山（多）	F
雪原	D	山崖	F
森林	D	海／淺灘	C
森林（雪）	E	海／深海	D
荒地	E	海／暗礁	A
濕地	A	空中	×
砂漠	F	城壁	×

移動方式——淺灘

地形		地形	
城／據點	D	山地	F
街道	D	火山	F
雪道	E	雪山（少）	F
草原	D	雪山（多）	F
雪原	F	山崖	F
森林	F	海／淺灘	S
森林（雪）	F	海／深海	B
荒地	F	海／暗礁	C
濕地	E	空中	×
砂漠	F	城壁	×

移動方式——草原

地形		地形	
城／據點	A	山地	E
街道	A	火山	F
雪道	B	雪山（少）	E
草原	B	雪山（多）	F
雪原	C	山崖	F
森林	C	海／淺灘	F
森林（雪）	D	海／深海	F
荒地	D	海／暗礁	F
濕地	F	空中	×
砂漠	D	城壁	×

移動方式——雪原

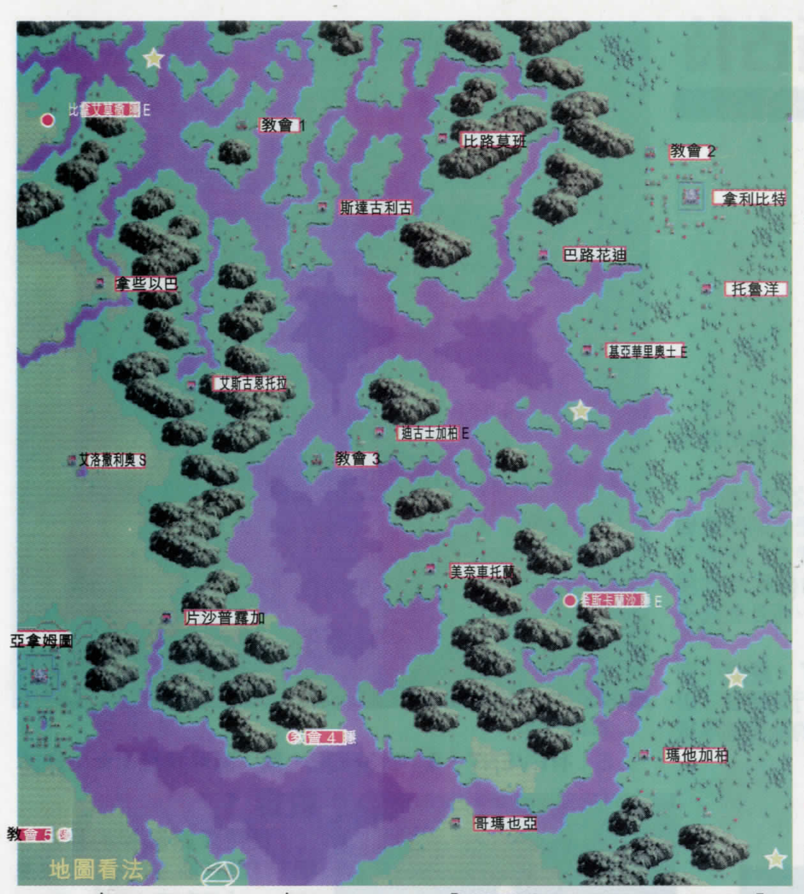
地形		地形	
城／據點	C	山地	D
街道	A	火山	F
雪道	S	雪山（少）	B
草原	C	雪山（多）	B
雪原	A	山崖	F
森林	B	海／淺灘	F
森林（雪）	B	海／深海	F
荒地	C	海／暗礁	F
濕地	E	空中	×
砂漠	F	城壁	×

移動方式——深海

地形		地形	
城／據點	D	山地	F
街道	E	火山	F
雪道	F	雪山（少）	F
草原	E	雪山（多）	F
雪原	F	山崖	F
森林	F	海／淺灘	B
森林（雪）	F	海／深海	S
荒地	F	海／暗礁	D
濕地	E	空中	×
砂漠	F	城壁	×

移動方式——鈍足

地形		地形	
城／據點	D	山地	F
街道	E	火山	F
雪道	F	雪山（少）	F
草原	F	雪山（多）	F
雪原	F	山崖	F
森林	F	海／淺灘	F
森林（雪）	F	海／深海	F
荒地	F	海／暗礁	F
濕地	F	空中	×
砂漠	F	城壁	×



E：有EVENT，S：有SHOP，
隱：隱藏據點，★：寶藏

STAGE 18 亞拿姆圖之城塞

「往謝迪基尼亞帝國」

STAGE DATA

據點總數：22
隱藏都市總數：2
隱藏教會總數：2
埋藏寶物總數：5
最佳完成時間：五日內

孖生兄弟

為了要儘快解救被帝國軍控制的人民，反亂軍便決定到「謝迪基尼亞帝國」把拿舒迪打到。

在往「謝迪基尼亞帝國」的途中，首先是要經過「亞拿姆圖」這地方，而在這地區把守着的就是一對孖生兄弟──「加斯特路」及「撲古斯」。在這一版中，敵人會經常偷襲已被解放的城鎮，一定要加以防範。

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

比拿艾莫撒

可以得到「星之宿ほしのやどり」，是可以賣得高價的物品。



BOSS 孖生兄弟「加斯特路」及「撲古斯」



註守在「亞拿姆圖城塞」的孖生兄弟「加斯特路」及「撲古斯」是十分善於二人合作攻擊的，他們不但會用全體攻擊魔法向你攻擊，更會使出一招名叫「雙子攻擊」的必殺技，若是被此招擊中的話，肯定會扣掉很多HP，小心！



AFTER STAGE CLEAR



德士加柏

當支持度高時，可以得到「沉默之像 ちんもくのぞう」。

基亞華里奧士

當支持度很高時，可以得到「黑蓮花 ブラックロータス」；當支持度高時，可以得到「半人馬像 セントールのぞう」；當支持度中等時，可以得到「神之天秤 ときのてんびん」；當支持度低時，可以得到「私欲之石磨 がよくのいしうす」；當支持度極低時，可以得到「銀線之披風 ぎんしのマント」。

希斯卡蘭沙

可以用高價賣掉「星之宿」。



可找到的中立怪物

名稱	LV.	出現的地帶
邪龍	17	砂漠
銅像人	18	山
海妖	17	深海

STAGE γ 破滅之都斯古特

「龍騎士」

STAGE DATA

據點總數：14

隱藏都市總數：2

隱藏教會總數：1

埋藏寶物總數：3

最佳完成時間：四日內

最強之騎士

反亂軍在亞拿姆圖的南方發現了另一個天界之門，這當然要上去看一看。

被稱為「破滅之都斯古特」的第三個浮島（香格里拉之空中都市）是由天界三騎士之首——龍牙之霍基所看守，但為甚麼他的頭會變成象龍一般呢？原來自信非常的他為了要證明自己的實力，便到了斯古特挑戰傳說中的神龍。和神龍激戰了一大輪後的他雖然戰勝了，但卻被將死的神龍詛呪了，變成了現在的模樣……而且更逃不過被拿舒迪利用的命運。

斯古特的土地亦因霍基和神龍之間的決戰而斷裂了，變成了南北兩方。故此在這中便要安排多一些飛行部隊，否則在行軍便會「綁手綁腳」了；多提大家一次，切記不要讓位於陸地邊沿的地面部隊戰敗，否則便會當作跌死般處理。



地圖看法

E：有EVENT，S：有SHOP，隱：隱藏據點，★：寶藏

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

教會 1

可得到「力之源」一顆，用作增加最大之HP值。

教會 2

可得到「心之模範 **こころのかかみ**」，用作增加ALI。

斯古特

擁有「勇者之證」，民眾支持度高及主角的ALI都高時，當戰勝了「龍牙之霍基」後，他便會加入自軍。

AFTER STAGE CLEAR

布乏布特

可得到「幻獸標本 **ビッグトロフィー**」。

姆柏達

可得到「半人馬像」。

塔艾斯撒林

打聽到「龍玉石 **りゅうぎょくせき**」的消息。

卡利斯比

可向惡德商人購買「龍玉石」；可用「龍玉石」到塔艾斯撒林交換「死者之杖」。

斯古特

若然在霍基不肯加入時去到這裏，便可得到西風神的邪劍「謝比洛斯 **ゼピュロス**」。



教會 1

若得齊四風神的兵器包括：「羅托斯 **ノトス**」（東風神），「保利亞士 **ボレアス**」（南風神），「謝比洛斯」（西風神），「艾奧洛士 **エウロス**」（北風神），便可以得到「火炎皇冠 **ファイアクレスト**」。

教會 3

若持有「神之石版」，便可得到十二使徒之證之四的「紅琥珀 **レッドアンバー**」。

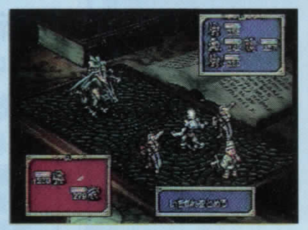
可找到的中立怪物

名稱	LV.	出現的地帶
火龍	19	山
巴哈姆	19	山
邪龍	19	山

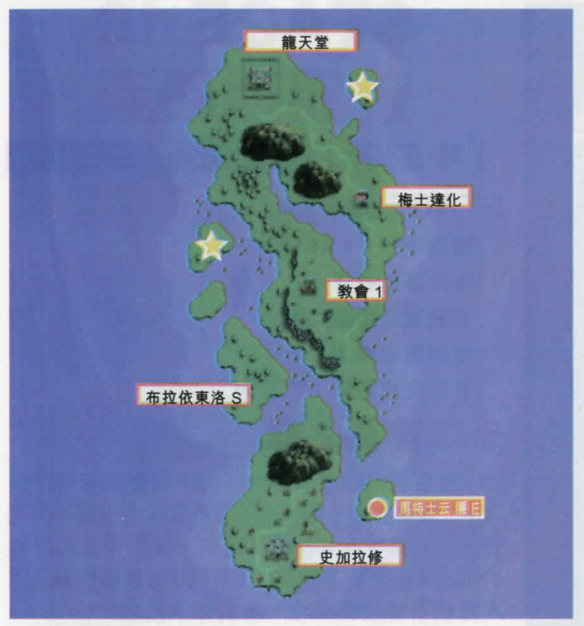


BOSS 龍牙之霍基

天空三騎士之首，實力十分強勁，各方面都十分平均，是一定要招攬的人材。對付他的方也是和之前兩個天空騎士一樣，故此十分易打。







地圖看法

E：有EVENT，S：有SHOP，隱：隱藏據點，★：寶藏

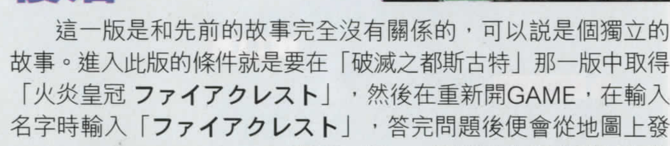
STAGE ε 龍天堂

「火炎皇冠」

STAGE DATA

據點總數：6
隱藏都市總數：1
隱藏教會總數：0
埋藏寶物總數：2
最佳完成時間：三日內

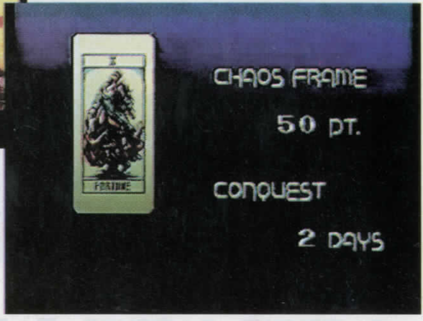
復活



這一版是和先前的故事完全沒有關係的，可以說是個獨立的故事。進入此版的條件就是要在「破滅之都斯古特」那一版中取得「火炎皇冠 **ファイアクレスト**」，然後在重新開GAME，在輸入名字時輸入「**ファイアクレスト**」，答完問題後便會從地圖上發現這一版，。開始時你更會發現你的部有着一些強勁的角色，十分有趣。

慢慢享受這一個特別版吧！





EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

馬特士云

可以取得「神劍 **カラドボルク**」。



可找到的中立怪物

名稱	LV.	出現的地帶
屍龍	18	荒地
爆炎龍	18	山
死亡巴哈姆	18	暗礁

BOSS 妖術士「艾比利安」

還記得他嗎？上次已被打敗的「艾比利安」還是死性不改，竟敢再次霸佔別的土地！毋需多講了，教訓他吧！









地圖看法

E：有EVENT，S：有SHOP，隱：隱藏據點，★：寶藏

STAGE 19
達露姆砂漠

「暗殺者」

STAGE DATA

據點總數：11

隱藏都市總數：2

隱藏教會總數：0

埋藏寶物總數：4

最佳完成時間：四日內

十二使徒之證

在帝國的砂漠地帶中，有一個賢者知道關於「十二使徒之證」的事情，反亂軍當然去找他問個究竟，到達後始知他不知去向。後來便知道該地的領主「上忍普洛奇安」正策劃暗殺該名賢者，眾人當然不會坐視不理，馬上去收拾他！

在這一版中雖然有着很大的平地，但於是沙漠的關係，故此不宜派出一些雪地部隊，否則便只會象「蟻躝」一般的慢。

EVENT
AFTER STAGE CLEAR

卡根

支持度低時便可得到「黑獅子皮 くろじしのけがわ」。

亞利亞班度

賢者基索菲會出現，若持有「水銀　クイックシルバー」便可得到「寶石黎明　ジェムオブドーン」。



教會 1

若持有「神之石版」，便可得到十二使徒之證之二「黃色之綠石柱 イエローベリル」。

可找到的中立怪物

名稱	LV.	出現的地帶
盤龍	19	森林
火龍	17	山岳
火巨人	18	淺灘

BOSS 上忍普洛奇安

由普洛奇安率領着一眾忍者的暗殺集團，攻擊力自是不差，而他們的弱點正是神聖系魔法。





STAGE 20 萊爾之海

「最後之樂園」

STAGE DATA

據點總數：19
隱藏都市總數：0
隱藏教會總數：2
埋藏寶物總數：6
最佳完成時間：五日內

史加庭
查也布拿
蘇洛
教會 1
教會 4 隱
拉亞加姆
登圖拿加士圖
世拿姆
拉莫尺 E
普路華度
巴巴捷亞布
教會 2
教會 3
普洛亞拿
哈曼拿 E
科古科
加費圖 S
華利亞
教會 5 隱 E

地圖看法
E：有EVENT，
S：有SHOP，
隱：隱藏據點，
★：寶藏

神棍

在較接近帝國的萊爾之海，由於環境非常美麗，故被稱為「最後之樂園」。但由於被帝國所統治後變得差了很多，故此反亂軍應要儘快解放這裏。

在這　註守的正是帝國的樞機卿「蘭度斯」，此人藉着祭神之名，終日向人民索取捐獻，弄至民不聊生……而且身為樞機卿的他，竟然修練黑暗的魔法，真是天理不容！

這一版雖然是在海旁，但主要的戰事均是在陸地上進行，所以不是太困難。

EVENT AFTER STAGE CLEAR

哈曼拿



當支持度高時，可以得到雷劍「西古姆特 シグムド」；當支持度低時，可以得到「野獸之圈 やじゅうのコイン」

拉莫尺

若持有「寶石黎明」及「古玉 オールドオーブ」，便可得到「神秘之石 けんじゃのしい」。



教會 5

若持有「神之石版」，便可得到十二使徒之證之十一「白玉 カーバンクル」。

BOSS 樞機卿「蘭度斯」

樞機卿「蘭度斯」是可以使出三次暗黑系魔法攻擊，加上四名黑騎士，實力非同小可，故此最好先用上「WORLD」咕，保護一下自己。他的弱點就是神聖系魔法及雷擊系魔法。

可找到的中立怪物

名稱	LV.	出現的地帶
精靈	20	山
人魚公主	19	淺灘
海妖	19	深海



地圖看法

E：有EVENT，S：有SHOP，隱：隱藏據點，★：寶藏

STAGE 21 修拿馬奈要塞

「決別」

STAGE DATA

據點總數：14

隱藏都市總數：0

隱藏教會總數：1

埋藏寶物總數：2

最佳完成時間：四日內

聖手觸

反亂軍終於來到帝國軍的最後據點「修拿馬奈要塞」，更在這裏打聽到催斯坦皇子的母親，謝奈比亞皇妃——「科蘭」原來還未死去，她是被囚禁在這裏。為了要救回科蘭皇妃，反亂軍當然馬上進攻修拿馬奈要塞，但當攻陷了修拿馬奈要塞後，便發覺科蘭皇妃最終還是死了，只剩下一隻聖手觸給催斯坦皇子。聖劍，聖手觸，只欠一隻聖杯便可集齊三神器。

BOSS 魔法劍士「佩利維亞」將軍

註守着修拿馬奈要塞的正是帝國四天王的老二——魔法劍士「佩利維亞」將軍，他不但劍法了得，更懂得使出攻擊全體的暗黑魔法，實力不容忽視，而他的弱點正是雷擊系魔法。



EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

柯拿巴

當支持度高時，可以得到「象牙之貴婦 ぞうげのきふじん」；當支持度低時，可以得到「夜之寶石 セーブルファー」。

教會 2

可得到東風神之劍「羅托斯」

教會 3

可得到暗黑劍「科費路」



修拿馬奈要塞

民眾支持度高及催斯坦皇子在隊中時戰勝敵頭目，便可得到「聖手觸 せいなるうでわ」。



AFTER STAGE CLEAR

奧車華洛哥

若有「神之記録書 こくうぞうのしょ」，便可換到「滿月石 まんげつのいし」，可用此召喚人虎。

可找到的中立怪物

名稱	LV.	出現的地帶
幽靈	25	濕地
爆炎龍	23	火山
海妖	23	海妖



STAGE 22 古利奴神殿

「聖杯」

STAGE DATA

據點總數：14
隱藏都市總數：6
隱藏教會總數：3
埋藏寶物總數：4
最佳完成時間：四日內

四天王之最期！

為了找尋聖杯，反亂軍便依從打探來的情報找尋，去到位於離島的古利奴神殿。據說「聖杯」是藏於古利奴神殿，而把守該神殿的正是帝國四天王之首——「路巴隆」將軍！曾經淋過龍血的他實力驚人，如何擊倒他將是關鍵。

由於此一版中是由細小的島嶼所組成，因此在兩邊的城鎮應各用兩支部隊去解放，一是解放用，另一則是護航用，當然最好就是識飛的部隊，完成任務後就到前線和其他地面部隊會合，繼而進攻古利奴神殿。



地圖看法
E：有EVENT，S：有SHOP，隱：隱藏據點，★：寶藏

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

洛斯基斯



有名盜賊說要多謝反亂軍，並送上禮物一份，這時絕不能收下，因這名盜賊其實是由該地的僧侶假扮，目的是測試你是否貪心。若收禮便會得到「女帝的浮雕 じょていのカメオ」，但人民支持度卻會下降。

托里利特



用150000可以買得南風神的炎之斧「保利亞士」，與及知道「路巴隆」將軍的弱點——火。



古利奴

戰勝「路巴隆」後，他會送你他的配劍「ビゼンオサフネ」。

AFTER STAGE CLEAR

古利奴



在支持度高時，騎士「柏斯巴」的亡靈出現，他會把「聖杯 せいはい」交給你，終於集齊了「三神器」了。

可找到的中立怪物



名稱	LV.	出現的地帶
精靈	23	森林
塞伯拉斯	23	山
海妖	23	深海

BOSS「路巴隆」將軍

「路巴隆」將軍雖是帝國軍之大將，但為人堅守騎士道，所以他的部隊也是全由武士所組成，攻擊力很大，自軍的前衛一定要夠硬朗才行。







STAGE 23 上都撒拿度

「終結的開始」

STAGE DATA

據點總數：20
隱藏都市總數：3
隱藏教會總數：1
埋藏寶物總數：10
最佳完成時間：六日內

父女情仇

齊集了「三神器」後，反亂軍相信可以叫作義軍吧。

義軍終於攻入帝國的首都「撒拿度」，由於此地的人民都十分「愛國」，所以不應即時解放這些城鎮，否則民眾支持度便會馬上下降！此時應先解放那些隱藏的城鎮和教會，到完成這版後再來解放其他城鎮吧。

在珍華利亞鎮守的就是帝國中掌握兵權的「喜卡舒」大將軍，他也是自軍中女聖騎士「娜奧妮」的父親，一場親子對決的慘劇開始了。

地圖看法

E：有EVENT，S：有SHOP，隱：隱藏據點，★：寶藏

撒拿度 E
捷亞利亞
亞奈普利士
比利士度利奧
柏拿加捷
比拿保拿
柏士迪美奈
云比拿巴奈
教會 1
亞拉古華拉
巴捷利亞
比拉士加柏 S
西洛亞士 隱
教會 3 隱
古亞拿舒比
卡蘭哥拉 隱
山比些迪拿
教會 2
珍華利亞
比撒拿 隱

EVENT

BEFORE STAGE

CLEAR

撒拿度

若以女聖騎士「娜奧妮」去和「喜卡舒」大將軍戰鬥，便會上演一幕骨肉相殘的人間大悲劇。

可找到的中立怪物

名稱	LV.	出現的地帶
死忘巴哈姆	24	森林
冰巨人	23	雪山
曲卡托利斯	20	暗礁

BOSS 「喜卡舒」大將軍

「喜卡舒」大將軍是帝國中最強的戰士，他的部隊全是女聖騎士，在後排使出雷擊系魔法，故小心一點。







馬圖
謝迪基尼亞 E
拿斯度
教會3 隱E
教會1
士捷巴利
夏魯捷也 S
珠布古
亞布班
艾基達比亞 隱E
米士達拿 隱E
達路奈
莎夏度
亞荷姆士 隱
艾士撒維亞 隱E
艾比以達
艾瑪士
教會2
亞舒達比也
布利格
撒奈特

地圖看法

E：有EVENT，S：有SHOP，隱：隱藏據點，★：寶藏

STAGE 24 謝迪基尼亞

「奥加之戰」

STAGE DATA

據點總數：21
隱藏都市總數：4
隱藏教會總數：2
埋藏寶物總數：1
最佳完成時間：六日內

黑暗之女帝

謝迪基尼亞，義軍終於攻到去謝迪基尼亞！

就在這個時候，帝國竟然生了兵變，但很快便被黑騎士加利擺平了，他更將那些判變的聖騎士以死刑……在這個版圖中有很多黑騎士加利士（？），原來都是他的分身。

為了人民的自由和幸福，義軍給終要和謝迪基尼亞帝國的女皇「安度娜」決戰，其實她本身也不是有意侵佔整個大陸，而是由於北方的軍事大國對她的國家及整片謝迪基尼亞帝大陸虎視眈眈，於是便要求謝迪基尼亞帝大陸其他四個國家共同抗敵，但卻遭到該四個國王的懷疑和不信任，在無計可施的情況下，她便借助魔導師拿舒迪的黑暗力量去征服整片大陸。

說實的，她也是被拿舒迪所利用。

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

艾士沙維亞

聖騎士「嘉榮」出現，原來是他救走了那些將被處死的聖騎士。



教會 3

黑騎士加利士突然出現，他嘲笑完義軍後便逃去無踪。

謝迪基尼亞

若以主角去戰鬥，他便會和安度娜展開對話；若以迪保尼亞去戰鬥，他便會和安度娜展開對話。



AFTER STAGE CLEAR

艾基達比亞

可得到「半人馬像」。

米士達拿

可得到「神之記錄書 こくうぞうのしょ」



可找到的中立怪物

名稱	LV.	出現的地帶
邪龍	24	森林
塞伯拉斯	24	雪山
邪鷹	24	深海

BOSS 暗黑女帝「安度娜」

暗黑女帝「安度娜」是在後排用三次魔法作全體攻擊，十分厲害。而在她旁的名黑騎士卻不太強，只要在戰鬥時用上世界吐咕便無往而不利。





STAGE 25 魔宮莎利亞

「暗黑神」

STAGE DATA

據點總數：22
隱藏都市總數：3
隱藏教會總數：2
埋藏寶物總數：2
最佳完成時間：七日內

古班納特
斯紐古
依沙科殊
波士艾利
亞奇里利
披亞利蘭 E
基比露 E
教會 1
教會 2
艾露士美亞 S
巴飛
卡山佩度
奈巴斯哥亞
教會 3
費亞巴古斯
雲蘭基索 E
莎利亞 E

地圖看法
E：有EVENT，S：有SHOP，隱：隱藏據點，★：寶藏

終局

魔導士拿舒迪和黑騎士加利士逃到魔宮莎利亞，並準備召喚暗黑神「迪亞保洛」，若義軍來不及阻止他們便慘了……

在這一版中有兩大特點，1.在地形上由於被一大片雪地和雪山阻着，故此非常難行；2.有着差不多無窮無盡的敵人，所以大家不要待敵部隊全滅後才進攻敵頭目的據點，否則可能要用上數十小時……應在解放所有城鎮後馬上圍攻敵頭目的據點，一有機會和敵頭目作戰。

當打敗黑騎士加利士和拿舒迪後，瀕死的拿舒迪便真的會召喚出暗黑神「迪亞保洛」！真正的決戰現在才開始……

EVENT

BEFORE STAGE CLEAR

披亞利蘭

民眾支持度高時，可得到「夢之冠」。

烏蘭基索

民眾支持度高時，可得到「力之實」。

基比露

民眾支持度低時，可得到「血之證」。

教會 5

聖騎士會出現，並告訴你召喚暗黑神「迪亞保洛」的儀式已經開始了。

莎利亞

1.與黑騎士加利士戰鬥

以聖母艾爾莎或迪保尼亞將軍和他作戰便會展開對話。

2.與魔導士拿舒迪戰鬥

以主角，催斯坦皇子，天使長尤西斯或妖術師沙拉迪和他作戰便會展開對話。



可找到的中立怪物



名稱	LV.	出現的地帶
巴哈姆	25	森林／雪
冰巨人	25	森林／雪
六翼天使	25	深海

BOSS 黑騎士加利士

不死身（？）的他帶着四名骷髏騎士作出最後決戰，只要隊中有神職人員便不怕他了，他的弱點依舊是神聖系魔法。



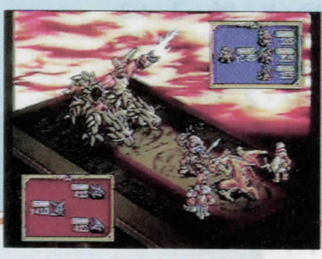
BOSS 魔導士拿舒迪

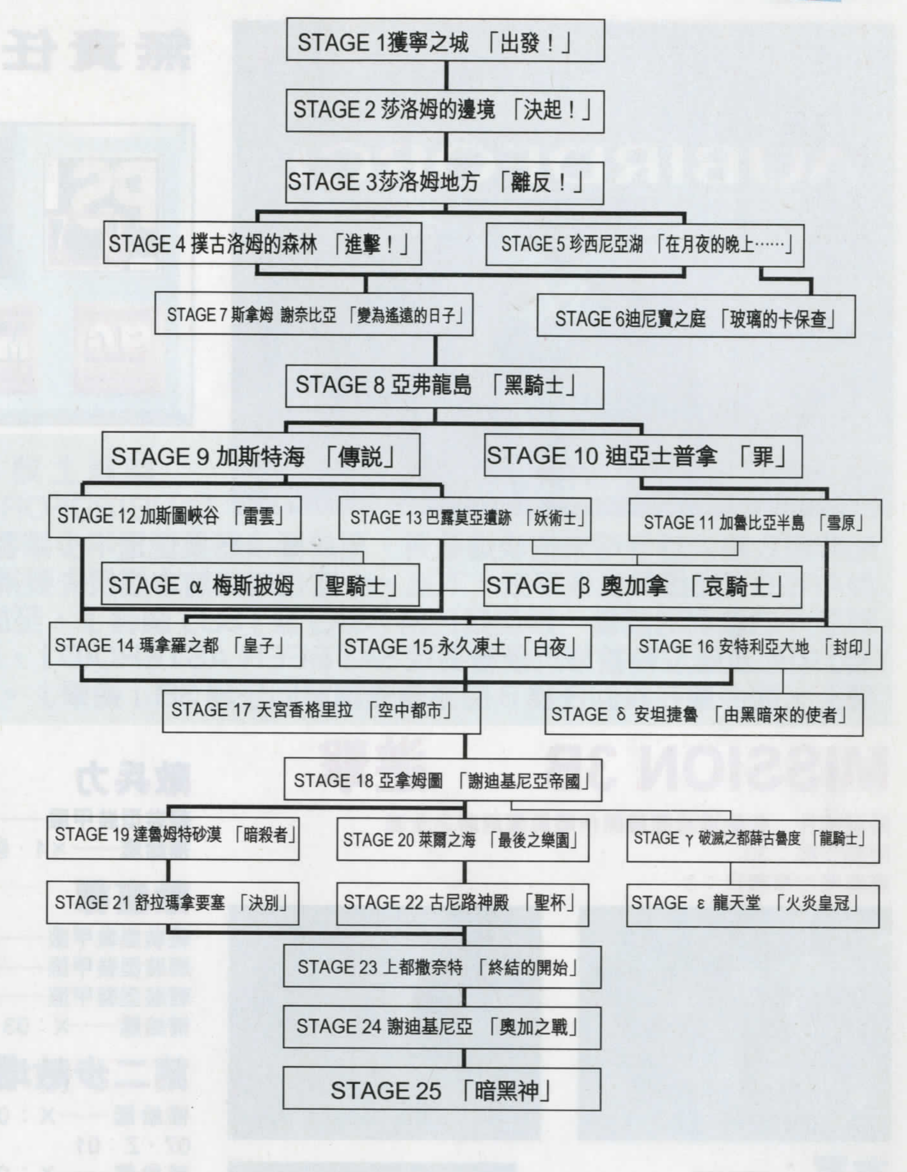


跟着出場的便是故事的大奸角——魔導士拿舒迪，他只帶着兩個黑騎士，但千萬不要小看他，拿舒迪是可以作出五次全體魔法攻擊！故此一定要用世界咕保護全隊才有勝算。

LAST BOSS 暗黑神「迪亞保洛」

牠的身體是三部份所組成，而且各自都可以攻擊，牠的實力？總之是史無前例的厲害！但只要消滅牠的身體便可以打敗牠了。





所有結局條件完全公開

由於本GAME是採了「多重結局」系統的關係，所以一共有13個不同的結局，其中有好的，有普通的，當然也有悲慘的收場……所謂「種善因，得善果」結局的好與壞就在於閣下的軍隊是否正義之師，否則就真會「簷前滴水眼前報」了。

為了讓大家一玩再玩，現在就公開這些不同結局的成因，好讓大家各自找尋喜歡的結局吧！

	性別	三神器	十二使徒之證	催斯坦	娜奧妮	加夫	CHA 魅力	民眾支持度
WORLD 世界	無關	需要	需要	需要	需要	不要	無關	高
EMPEROR 帝皇	男性	需要	不要	無關	無關	不要	無關	高
EMPRESS 女帝	女性	需要	無關	無關	無關	不要	無關	高
HIEROPHANT 法皇	男性	不要	無關	無關	需要	無關	無關	高
PRIESTESS 女法皇	女性	不要	無關	需要	無關	無關	無關	高
SUN 太陽	男性	不要	不要	無關	不要	無關	無關	高
MOON 月亮	女性	不要	無關	無關	無關	無關	無關	高
CHARIOT 戰車	無關	無關	無關	需要	無關	無關	無關	普通
HANGEDMAN 倒吊男	無關	無關	無關	不要	無關	無關	無關	普通
DEVIL 惡魔	無關	不要	無關	無關	無關	需要	無關	低
DEATH 死神	無關	無關	無關	無關	無關	不要	普通	低
TOWER 地震	無關	無關	無關	無關	無關	不要	低	低
FORTUNE 命運	完成了「龍天堂」那一版							



無責任艦長手冊 Vol.2

TEXT：無責任艦長ARES



話說上期ARES艦長曾說如有讀者嫌《AUBIRDFORCE》攻略太簡單及想用回以往的超詳盡攻略的話便可來信表達意見，至於最後結果便是不少讀者們頗贊成現在的做法，於是乎今期ARES又繼續無責任下去。不過，今期在起航前本艦長先要補補鑊，因為於上期的流程表中出現了一處敎對的錯誤，那便是任務「3A」及「3B」調轉了，至於正確的流程是在任務2「救出作戰」中如友艦沒有被擊沉便會到達3A「BEER ASTEROID」，但如友艦被擊沉便會到達3B「遊擊」，而今期在接回任務8前亦會先講解回任務3B「遊擊」。

MISSION 3B 遊擊

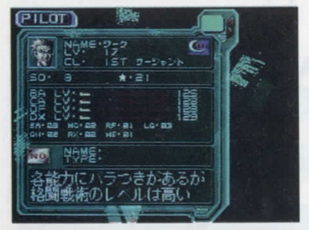
勝利條件：在敵補給艦離開作戰範圍前將之全滅
限制步數：30
艦載機出擊數目：3



友軍：——

目標——補給艦

座標——首台於X：03・Y：07・Z：01，其餘參看敵增援一項
HP——550



我方補給

機師

1人

敵兵力

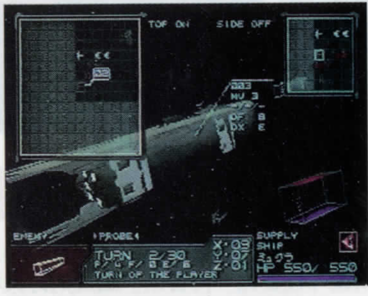
輕裝型裝甲服——×3・@ HP：300
補給艦——×1・@ HP：550

敵座標

輕裝型裝甲服——X：07・Y：06・Z：02
輕裝型裝甲服——X：03・Y：03・Z：02
輕裝型裝甲服——X：03・Y：03・Z：03
補給艦——X：03・Y：07・Z：01

第二步敵增援

補給艦——X：03・Y：07・Z：01
補給艦——X：03・Y：03・Z：01



第三步敵增援

輕裝型裝甲服——X：06・Y：06・Z：01
補給艦——X：03・Y：03・Z：01

第四步敵增援

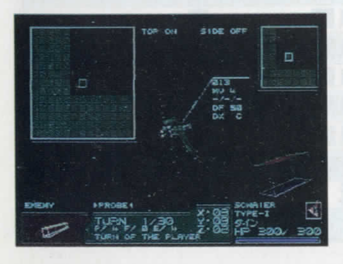
輕裝型裝甲服——X：06・Y：06・Z：02
輕裝型裝甲服——X：10・Y：10・Z：01
補給艦——X：07・Y：08・Z：01

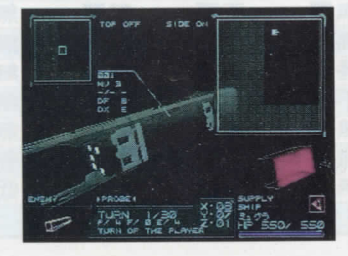
第五步敵增援

輕裝型裝甲服——X：03・Y：03・Z：02
輕裝型裝甲服——X：10・Y：03・Z：01
補給艦——X：03・Y：03・Z：01

第六步敵增援

輕裝型裝甲服——X：03・Y：03・Z：02
補給艦——X：03・Y：07・Z：01
補給艦——X：06・Y：06・Z：01







第七步敵增援

補給艦——X：06．Y：03．Z：01

第八步敵增援

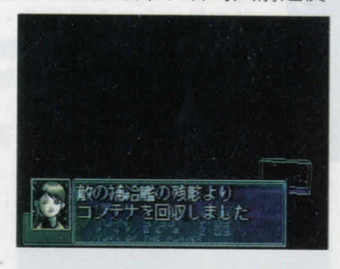
補給艦——X：03．Y：06．Z：01

攻略

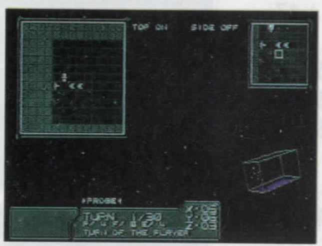
正如序文中所說，玩者如要進入這版便先要在任務2中出現友艦被擊沉的慘劇，雖然事實上在任務2中即使友艦被擊沉也可以敵全滅來過版，不過如此一來便等於任務失敗，故相信不少玩者也盡量不會讓這情況出現吧。另一方面加上任務二中玩者只要戰術得宜根本便不會令友艦被擊沉，故相對來說讓友艦被擊沉才是難事，單就編者來說便要辛苦地呆坐一邊不作任何援互攻擊才在數步後看到友艦被毀的壯觀場面……不過，在看到利弊後編者便提議玩者們不妨讓友艦壯烈犧牲，因為如此一來玩者便可進入遊擊這「升LEVEL勝地」，此外如進入此版更可從補給中得到一機師，而這名機師不論是戰鬥力及回避率均絕對在本身艦隊中所有艦員之上的，因此某程度來說進入這版可是百利而無一害的。

至於在開始任務時，玩者會出現於座標X：02．Y：02．Z：02，簡單點來說是位於敵艦隊的左上方。而在開始攻勢前，玩者不妨先了解於這任務中的各個要點。首先，雖然在開始時版面中只有三台敵方裝甲服及一艘補給艦，但實際上之後整個敵艦隊是會於每步逐批出現的，加上補給艦是不會作出任何攻擊及以高速向前推進，務求盡快離開戰區，故在這版中玩者的大前題便是如何作出攔截，不讓補給艦有命離開。最後，在這版中是總共有十艘補給艦出現的。而在出戰機體方面，由於今次主要是破壞任務，故編者便派出兩台裝甲服及一台戰機出陣，務求以強大的攻擊力取勝，至於機動力的不足便以編陣來補足。在起步上，一開始玩者便可先以母艦靠近敵艦及先創一艦載機，之後便將艦載機送往敵艦前方位置，等待下步的全力攻擊，同時將戰區控制於中段位置及將包圍網慢慢後移，好令敵方艦隊不能突破包圍網。

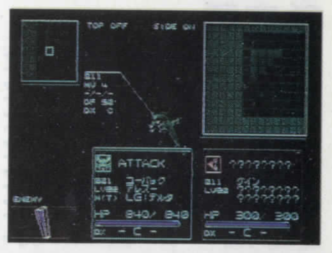


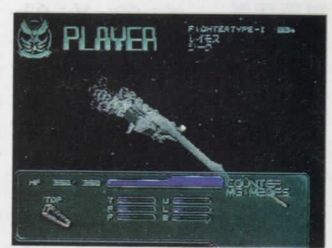


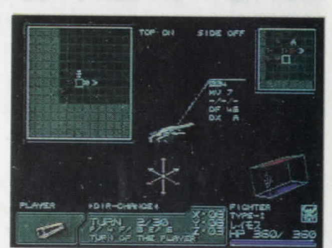












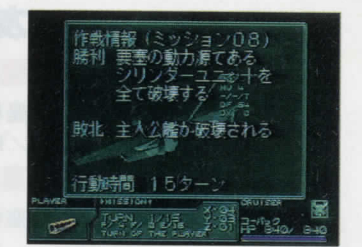
MISSION 8 REACTOR DRIVE

勝利條件：將敵要塞三台反應爐全數破壞

限制步數：15

艦載機出擊數目：3





友軍：——

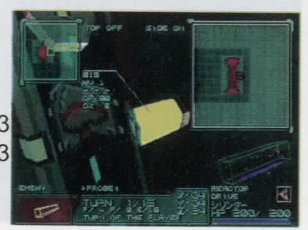
目標——反應爐

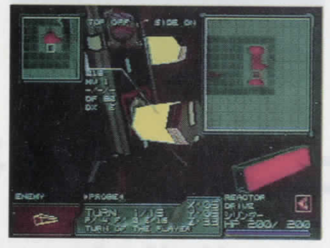
座標——X：04．Y：04．Z：34

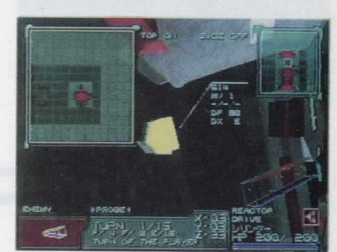
——X：05．Y：05．Z：33

——X：03．Y：03．Z：33

HP——200





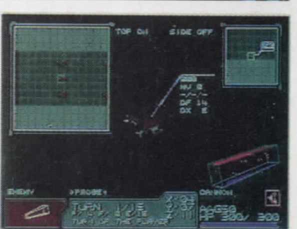


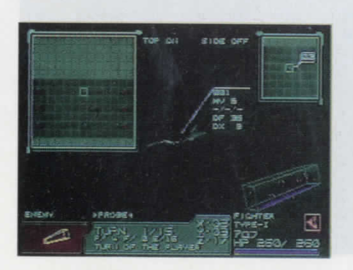
敵兵力

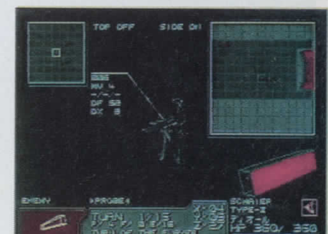
對空砲——×6．@ HP：300

汎用型裝甲服——×3．@ HP：360

輕戰鬥機——×3．@ HP：260









敵座標

對空砲——X：02．Y：07．Z：11
對空砲——X：04．Y：07．Z：11
對空砲——X：06．Y：07．Z：11
對空砲——X：02．Y：01．Z：22
對空砲——X：04．Y：01．Z：22
對空砲——X：06．Y：01．Z：22
輕戰鬥機——X：06．Y：03．Z：17
輕戰鬥機——X：02．Y：03．Z：17
輕戰鬥機——X：04．Y：03．Z：18
汎用型裝甲服——X：04．Y：05．Z：27
汎用型裝甲服——X：03．Y：05．Z：28
汎用型裝甲服——X：05．Y：05．Z：28

第十一步敵增援

汎用型裝甲服——X：03．Y：03．Z：15
輕戰鬥機——X：03．Y：03．Z：11
輕戰鬥機——X：05．Y：04．Z：05

第十二步敵增援

輕戰鬥機——X：04．Y：03．Z：03
輕戰鬥機——X：04．Y：02．Z：01

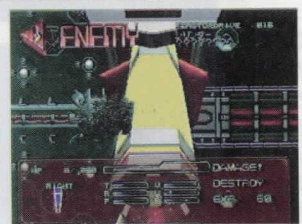
第十三步敵增援

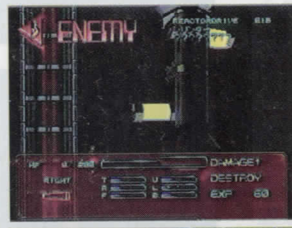
輕戰鬥機——X：05．Y：02．Z：01

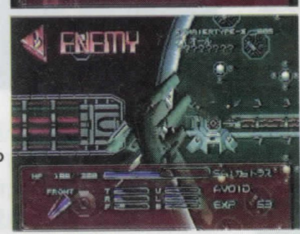
第十六步敵增援

巡洋艦——X：05．Y：03．Z：01／HP 740









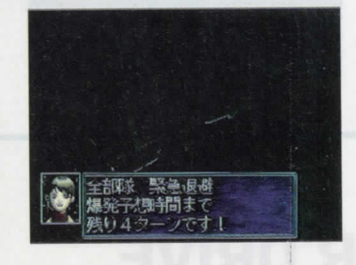
攻略

於第七版中，玩者已成功突入敵方的大型要塞中，而在這第八任務中玩者的任務便是要將給予要塞動力的三台反應爐全數破壞。在開始任務時，玩者會出現於座標X：04．Y：03．Z：01，而於這版中玩者便是留意於設置於頭尾二段的對空砲，雖然它們的破壞力遠遠不及之前出現的戰鬥衛星，但一般來說艦載機被它擊中便會受到重創，另就反應爐方面，實際上三台反應爐均不會作出反擊的，故大可放心攻擊。至於在開版方面，玩者首先便要垂直降至第一批對空砲的相同高度，之後便放出艦載機，不過切記不要放於對空砲的射程範圍。之後，玩者便以母艦為箭頭將艦隊推進，由於母艦的防禦力及HP均較其餘的艦載機高，故在這版中母艦的角色便是作開路之用，在路程遠及步數少之下玩者唯有令母艦一直保持向反應爐由下向上向前推進，每遇上對空砲及其餘敵機便先將之重創，再由艦載機執鷄升LEVEL。至於這戰術的好處便是可令艦載機保持於較高的HP狀態及作持久戰，而母艦便一氣向反應爐進發及作單獨攻擊，因此母艦是不怕沒有LEVEL升的。

至於在第十一步開始，敵方的增援便會出現，這時玩者之前的戰術如順利進行的話，那麼便有足夠的彈藥及HP將敵增援擊潰。最後，當玩者將三台反應爐均破壞後，艦上的操作員妹妹便會通知玩者要盡快離開，因為在反應爐被破壞後要塞便因不能制御能源而快將爆炸，故這時玩者便要立刻全速回航。而在這時，玩者便要保持高度，以所有機動力向位於起點的出口全速前進，不過在這時可能還會有敵機存在的，同時出口處亦會有一艘敵方巡洋艦鎮守，然而由於玩者只有七步的時間離開，故為求安全起見玩者必需將所有艦載機收回母艦，專注於撤退，以免艦載機被擊毀，至於除非敵方進入自己的攻擊範圍，否則不要作無　謂的進攻。







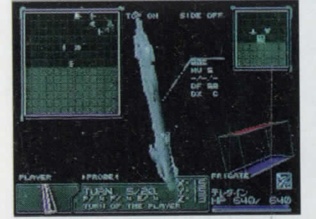


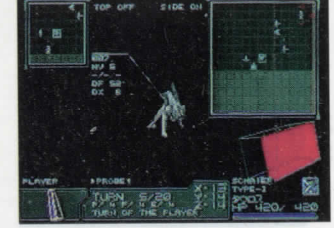
第二章　遊擊討伐艦隊

MISSION 9　　復仇鬼

勝利條件：成功護送由基地逃出的艦離開作戰範圍
限制步數：20
艦載機出擊數目：3







友軍

驅逐艦

座標——X：15．Y：15．Z：13／HP 640

萬能局地戰鬥機

座標——X：13．Y：14．Z：12／HP 360

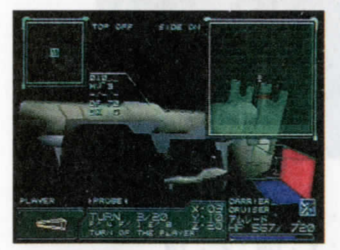
汎用型裝甲服

座標——X：13．Y：14．Z：14／HP 420

目標——我軍航空巡洋艦

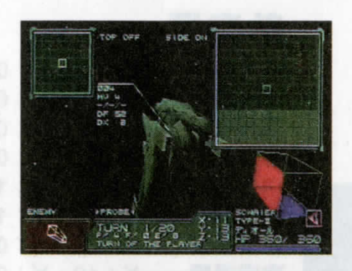
座標——X：03．Y：10．Z：20

HP——626~550

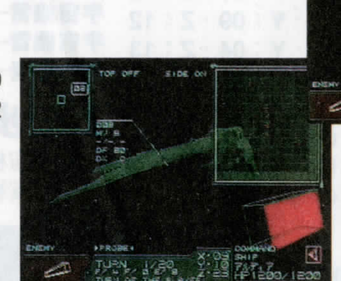


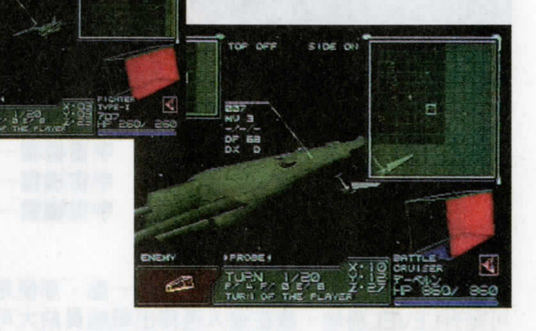
敵兵力

汎用型裝甲服——×2．@ HP：360
輕戰鬥機——×2．@ HP：260
巡洋艦——×2．@ HP：740
巡洋戰艦——×1．@ HP：860
高速戰艦——×1．@ HP：1200









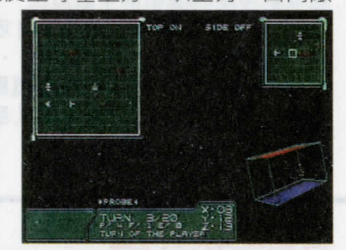
敵座標

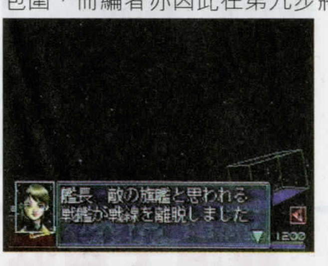
汎用型裝甲服——X：11．Y：13．Z：19
汎用型裝甲服——X：12．Y：13．Z：22
輕戰鬥機——X：03．Y：03．Z：23
輕戰鬥機——X：10．Y：11．Z：23
高速戰艦——X：03．Y：10．Z：23
巡洋艦——X：04．Y：05．Z：21
巡洋艦——X：07．Y：08．Z：23
巡洋戰艦——X：10．Y：12．Z：27

攻略

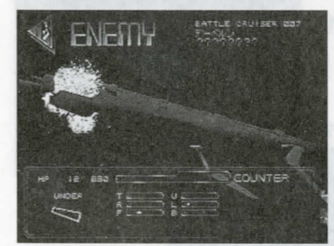
由於太空站「基地32」已抵不住敵方的猛烈攻擊，故軍方便唯有決定放棄這基地，至於今次玩者的任務便是趕往營救載着撤離人員的航空巡洋艦，將之成功護送到作戰範圍外。而開始任務時，玩者會出現於座標X：03．Y：05．Z：02，由於航空巡洋艦是會於第三步才會出現的，故開始時玩者首先要將母艦保持高度及不作方向轉變，以全機動力向前方進發，並且在第二步才放出艦載機。另由於敵艦隊只有艦載機才會主動向航空巡洋艦攻擊，其餘艦隻是不會刻意向航空巡洋艦接近攻擊的，故在陣式方面玩者於放出艦載機時便主放於右下方，母艦則保持於中線及同高度。而此戰術的進行便是以艦載機將敵機引離航空巡洋艦，同時於右下方向上包抄，另外母艦便主守左上方，以主力一面向敵艦進攻，一面將之引離航空巡洋艦，如有機會更可以導彈向右下艦載機作長距離支援，至於玩者如能做到此點便理應可達到這戰術的目的——成功將敵艦隊引到左下方，但受保護的航空巡洋艦便在毫無攔阻下向左上方全速逃離。而在開始時，玩者是可於座標X：03．Y：10．Z：23發現到敵方身兼指揮艦的高速戰艦，不過在第四步這高速戰艦是會撤離戰線的，故玩者大可無視此艦的存在。最後，在第五步友軍便會出現支援玩者，由於友艦的出現位置是位於右後下方，故這時應將友艦及其艦載機編到右下方加入玩者本身的戰線，一起向敵艦隊包抄，不過LEVEL當然定會由玩者本身的艦載機執吧。至於母艦方面這時便可稍為向左前上方上昇，原本的位置便由友艦補上，於是敵艦隊便會完全被玩者包圍，而編者亦因此在第九步將敵艦隊全滅成功完成這任務。

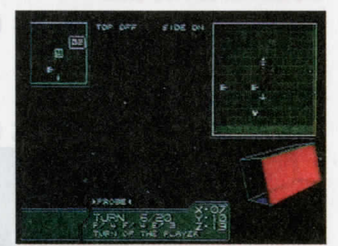


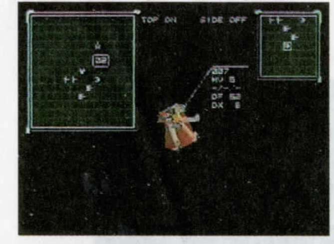














MISSION 10　機雷地帶

勝利條件：成功接觸位於右下方的友軍艦
限制步數：20
艦載機出擊數目：3





友軍：——

目標——我軍巡洋艦

座標——X：12．Y：11．Z：25

HP——730

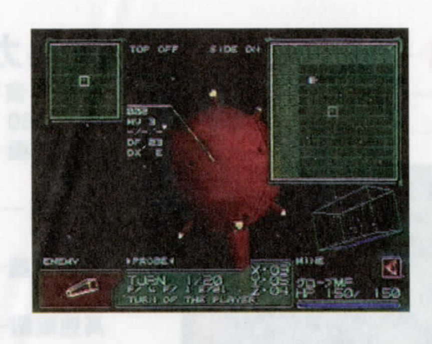


敵兵力

宇宙機雷——×22．@ HP：150

敵座標

宇宙機雷——X：03．Y：05．Z：04
宇宙機雷——X：10．Y：03．Z：05
宇宙機雷——X：03．Y：03．Z：07
宇宙機雷——X：03．Y：04．Z：08
宇宙機雷——X：07．Y：10．Z：03
宇宙機雷——X：02．Y：10．Z：03
宇宙機雷——X：05．Y：05．Z：11
宇宙機雷——X：10．Y：05．Z：11
宇宙機雷——X：10．Y：04．Z：11
宇宙機雷——X：03．Y：06．Z：12
宇宙機雷——X：05．Y：09．Z：12
宇宙機雷——X：03．Y：09．Z：12
宇宙機雷——X：12．Y：04．Z：13
宇宙機雷——X：04．Y：11．Z：13
宇宙機雷——X：10．Y：03．Z：15
宇宙機雷——X：04．Y：02．Z：16
宇宙機雷——X：04．Y：07．Z：16
宇宙機雷——X：07．Y：03．Z：16



宇宙機雷——X：03．Y：07．Z：16
宇宙機雷——X：08．Y：04．Z：19
宇宙機雷——X：06．Y：04．Z：21
宇宙機雷——X：03．Y：02．Z：24

第七步後敵增援

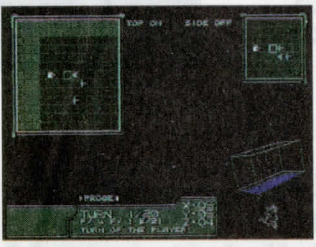
宇宙機雷——X：01．Y：01．Z：12~14一帶
宇宙機雷——X：03．Y：11~12．Z：01一帶

攻略

於開始任務前，編者首先要說明一點，那便是機雷地帶這版可是升LEVEL勝地，故在進入選擇出戰艦員前大可先看看各艦員的情況，然後派出最低LEVEL的三名艦員出戰。不過另一方面玩者又要注意一點，那便是完成這版的步數是將會直接影響下一版的敵方兵力的，如玩者於十二步以內完成，下一版版面中便會只有一台戰鬥衛星，如於十二至十五步以內便有三台戰鬥衛星，而如以十六步或以上便有五台之多，因此在進行任務時玩者必需作出狂LEVEL或下一版苦戰的選擇。至於在開版時，玩者便會出現於座標X：03．Y：05．Z：02，由於在這版中宇宙機雷的移動力是十分之低，故玩者大可作分散攻擊，即母艦一面向友艦推進一面攻擊升LEVEL，艦載機則各自走位搵食。不過玩者在走位上便要小心留意，因為宇宙機雷雖然機動力低，但其實是一直慢慢







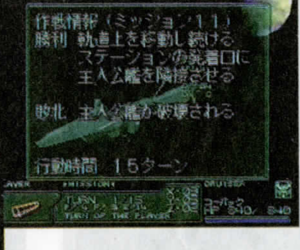


地向各戰機推進的，而,其攻擊方法便是在接近目標後自爆，加上其自爆的同時會連動附近其他宇宙機雷自爆，故其攻擊力絕對是不能小看的，因此各戰機必須小心地作中距離攻擊，絕對不可讓宇宙機雷太接近。至於在升LEVEL方面，各機雷的LEVEL均有45，故每毀一台便可得到最高的經驗值540點，因此只要在這版中出戰便可狂升LEVEL數級。至於在起步方面，開始時母艦最好先不作前進及以全機動力向下移動來接近最近的一台宇宙機雷，在攻擊後便將艦載機全數放出，之後母艦便一面向友艦前進一面掃擊，而各艦載機便開始各自攻擊，將所有宇宙機雷掃去。最後，在第七步後於座標X：01．Y：01．Z：12~14及X：03．Y：11~12．Z：01一帶，大概即版圖中的左下後方及右上方中段會不斷有增援的宇宙機雷以每次兩台出現，玩者如想不斷升LEVEL便大可在此守侯。

MISSION 11 軌道太空站

勝利條件：到達敵方軌道太空站入口
限制步數：15
艦載機出擊數目：3





友軍

驅逐艦

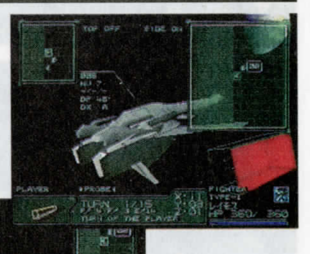
座標——X：12．Y：07．Z：02／HP 640

萬能局地戰鬥機

座標——X：11．Y：03．Z：01
／HP 360

汎用型裝甲服

座標——X：13．Y：03．Z：01
／HP 420







目標——軌道太空站

座標——X：02．Y：02．Z：23

HP——？



我方補給

機師

1人




戰機

萬能局地戰鬥機×1
高速攻擊機×2
重裝型裝甲服×2

武器

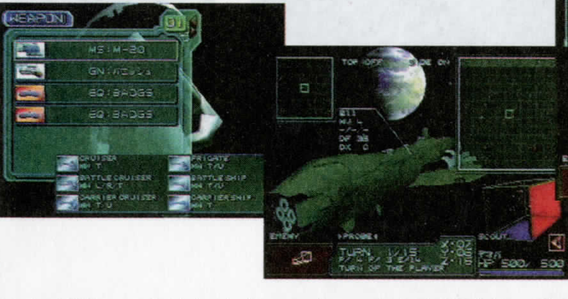
MS×1
GN×1
EQ×2

敵兵力

汎用型裝甲服——×2・@ HP：360
輕戰鬥機——×2・@ HP：260
巡洋艦——×2・@ HP：740
巡洋戰艦——×1・@ HP：860
高速戰艦——×1・@ HP：1200

敵座標

戰鬥衛星——X：08・Y：08・Z：08
戰鬥衛星——X：05・Y：05・Z：13
戰鬥衛星——X：12・Y：10・Z：13
戰鬥衛星——X：05・Y：06・Z：21
戰鬥衛星——X：12・Y：11・Z：24
偵察艦——X：07・Y：06・Z：16
偵察艦——X：10・Y：10・Z：19
導彈驅逐艦——X：03・Y：03・Z：26
汎用戰鬥機——X：03・Y：04・Z：26
汎用戰鬥機——X：02・Y：04・Z：26
汎用戰鬥機——X：01・Y：04・Z：26
汎用型裝甲服——X：02・Y：04・Z：27
汎用型裝甲服——X：03・Y：04・Z：27

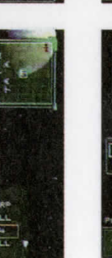


攻略

正如上文所說，玩者於任務十的完成步數是絕對影響任務十一中敵方的兵力的，如玩者在十二步以內完成，便會有一台戰鬥衛星，如於十二至十五步以內便有三台戰鬥衛星，而如以十六步或以上便有五台，至於為求全面起見，以下的攻略是以版面有五台戰鬥衛星為基本的，如玩者遇到的數目是低於五台的話，那麼只要看情形作出改變便行，況且三台總比五台易打吧。而在開始任務前，玩者是會得到一名機師、五台戰機及四種武器的補給的，當中機師的能力是不弱的，玩者不妨將之編入出戰部隊中，至於武器中便有兩台BADGS，而這東西是沒有攻擊力的，其功用是在突入大氣層時裝在機體中以減低大氣磨擦力，因此在這版便不需使用。

於起步方面，開始時玩者會出現於座標X：12・Y：07・Z：02，友艦隊便位於母艦的右下方。而這版的任務是以母艦到達軌道太空站的入口，但由於太空站每步也會作出移動的，故玩者定要準確地預計步數，以免因路線錯誤而不能在指定步數內完成任務。另外，由於敵陣中的一台導彈驅逐艦是裝有攻擊力、射程及爆破範圍均十分強大的核彈，故於針對以上兩點下，母艦便一定要先以CHARGE來貯起移動力，以便隨時以高機動力一氣加速到目標地區。故在起步時玩者最好先將攻擊任務交給友艦隊，在貯備機動力後便放出三台艦載機會合友艦隊，之後由友艦先將第一台戰鬥衛星擊毀，跟着以共五台艦載機慢慢向向方推進。而在母艦在第四步貯足機動力後，母艦便在第五步向前推進會合大隊，不過因為敵方的導彈艦配有核彈，故在會合後便要讓母艦先向敵陣進發，再由其餘部隊壓陣，由於核彈是只可作遠距離攻擊的，玩者必需以母艦與之作中近距離的決鬥，令對方無法以核彈攻擊。最後，由於步數有限，故在處理敵導彈艦後母艦便要用之前貯起的機動力一氣到達軌道太空站的入口附近及在三四步後到達入口完成任務，而餘下的其他雜魚便由友艦隊及玩者的三台艦載機處理。

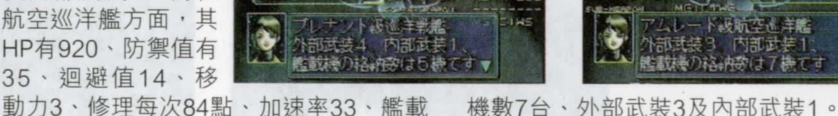


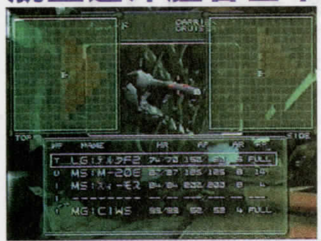
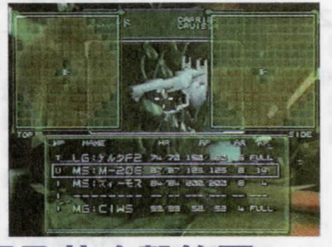



母艦的選擇

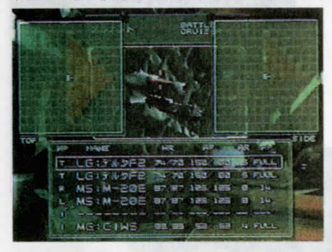
在完成任務11後，玩者便會得到總部最大的補給——新母艦，而在選擇方面玩者便要於兩艦中選擇一艘作為以後的母艦。在型號方面，其中一艘是航空巡洋艦，另一艘則是巡洋戰艦。至於在性能方面，巡洋戰艦的HP有1000、防禦值有33、迴避值16、移動力4、修理每次100點、加速率27、艦載機數5台、外部武裝4及內部武裝1；而在航空巡洋艦方面，其HP有920、防禦值有35、迴避值14、移動力3、修理每次84點、加速率33、艦載機數7台、外部武裝3及內部武裝1。




航空巡洋艦各基本武器及其攻擊範圍

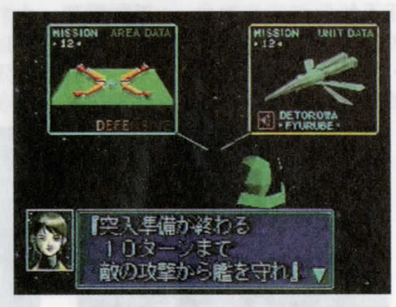

巡洋戰艦各基本武器及其攻擊範圍






MISSION 12 突入多洛斯

勝利條件：於準備突入多洛斯的10步內不被擊沉
指定步數：10
艦載機出擊數目：5~7



友軍

驅逐艦

座標——X：03 · Y：02 · Z：04／HP 640

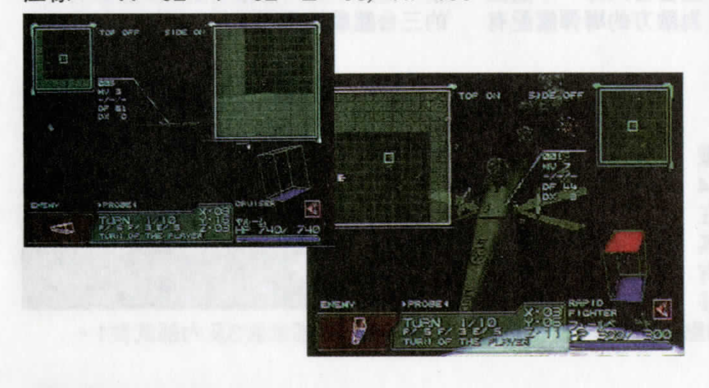
空挺型裝甲服




座標——X：04 · Y：04 · Z：03／HP 400

空挺型裝甲服

座標——X：02 · Y：02 · Z：03／HP 400



敵兵力

巡洋艦——×1 · @ HP：740
高速戰鬥機——×4 · @ HP：300

敵座標

巡洋艦——X：08 · Y：16 · Z：03
高速戰鬥機——X：03 · Y：06 · Z：11
高速戰鬥機——X：04 · Y：10 · Z：11
高速戰鬥機——X：06 · Y：08 · Z：12
高速戰鬥機——X：05 · Y：10 · Z：14

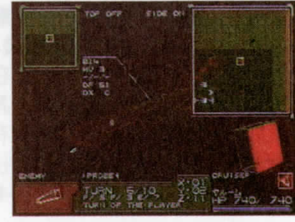
第三步敵增援

汎用型裝甲服——X：04 · Y：03 · Z：02／HP 360
汎用型裝甲服——X：05 · Y：01 · Z：03／HP 360



第四步敵增援

汎用型裝甲服——X：07 · Y：03 · Z：03／HP 360



第五步敵增援

汎用型裝甲服——X：02 · Y：14 · Z：06／HP 360
高速戰鬥機——X：04 · Y：12 · Z：08／HP 300

第六步敵增援

汎用型裝甲服——X：03 · Y：03 · Z：06／HP 360
巡洋艦——X：09 · Y：02 · Z：07／HP 740
巡洋艦——X：01 · Y：02 · Z：11／HP 740
巡洋艦——X：03 · Y：08 · Z：01／HP 740

攻略

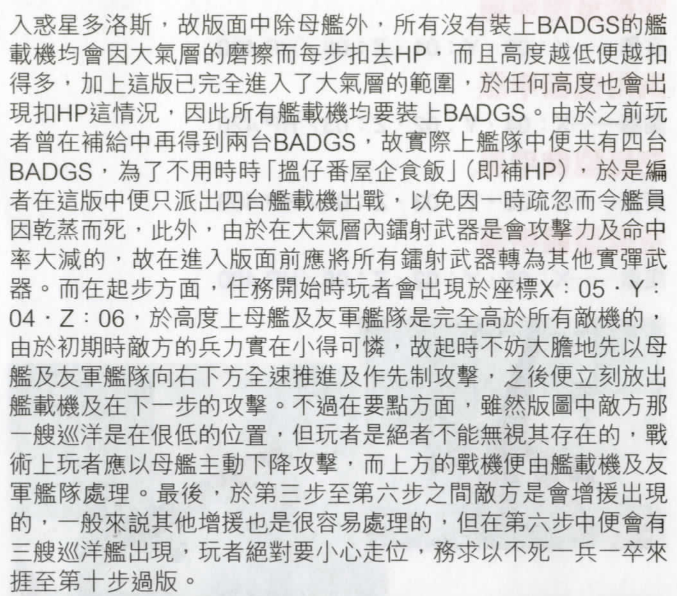
如前文所說，在完成任務11後玩者便可從航空巡洋艦及巡洋戰艦中任選一艘作新母艦，而編者便因艦載機數較多而選擇了航空巡洋艦，不過其缺點便是母艦本身火力及防禦力不及巡洋戰



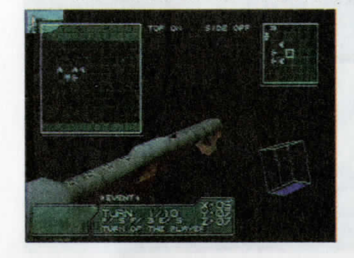


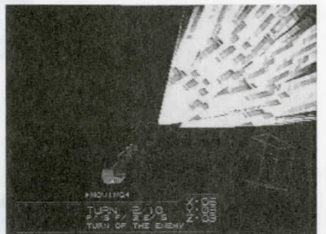
艦強，相對來說巡洋戰艦於各方面的戰鬥力也較強，但每次出擊的艦載機數便只有五台，而在選擇上這便要看玩者以後的戰術是如何了。不過同時地，玩者亦要為安排正式出擊的艦載機機師而頭痛了，至於編者便選擇了三台戰機四台裝甲服的編隊，而對於這問題編者亦提議各位將裝甲服的數目稍為提高些，即如是五台艦載機便以兩台戰機及三台裝甲服為基本。

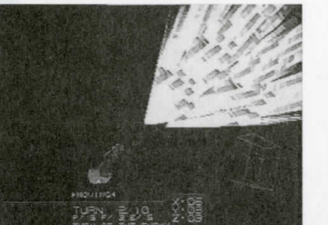
說回今次的任務，此版中玩者的目的便是在大氣層中準備突



入惑星多洛斯，故版面中除母艦外，所有沒有裝上BADGS的艦載機均會因大氣層的磨擦而每步扣去HP，而且高度越低便越扣得多，加上這版已完全進入了大氣層的範圍，於任何高度也會出現扣HP這情況，因此所有艦載機均要裝上BADGS。由於之前玩者曾在補給中再得到兩台BADGS，故實際上艦隊中便共有四台BADGS，為了不用時時「搵仔番屋企食飯」(即補HP)，於是編者在這版中便只派出四台艦載機出戰，以免因一時疏忽而令艦員因乾蒸而死，此外，由於在大氣層內鐳射武器是會攻擊力及命中率大減的，故在進入版面前應將所有鐳射武器轉為其他實彈武器。而在起步方面，任務開始時玩者會出現於座標X：05．Y：04．Z：06，於高度上母艦及友軍艦隊是完全高於所有敵機的，由於初期時敵方的兵力實在小得可憐，故起時不妨大膽地先以母艦及友軍艦隊向右下方全速推進及作先制攻擊，之後便立刻放出艦載機及在下一步的攻擊。不過在要點方面，雖然版圖中敵方那一艘巡洋是在很低的位置，但玩者是絕者不能無視其存在的，戰術上玩者應以母艦主動下降攻擊，而上方的戰機便由艦載機及友軍艦隊處理。最後，於第三步至第六步之間敵方是會增援出現的，一般來說其他增援也是很容易處理的，但在第六步中便會有三艘巡洋艦出現，玩者絕對要小心走位，務求以不死一兵一卒來捱至第十步過版。











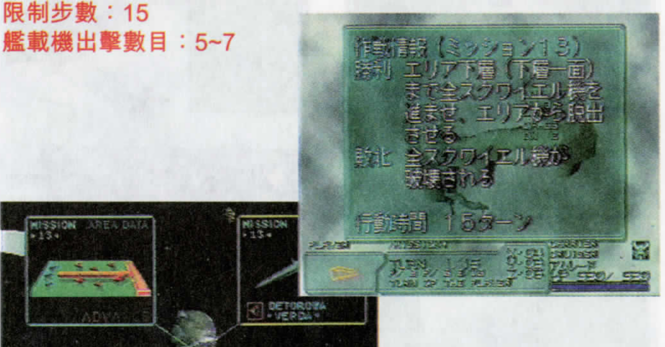


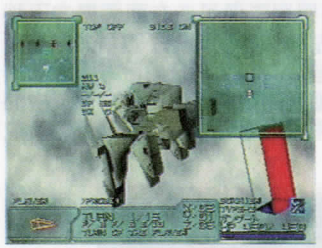


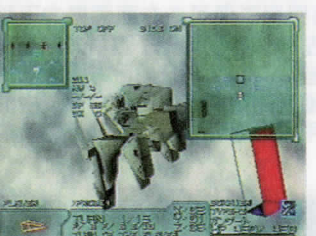


MISSION 13 降下作戰

勝利條件：包括友軍的所有裝甲服隊成功向下方脫離戰線
限制步數：15
艦載機出擊數目：5~7







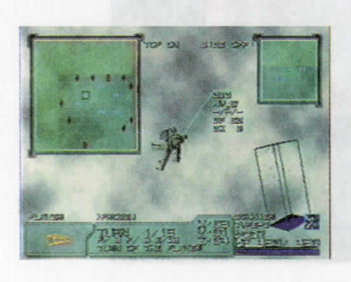
友軍

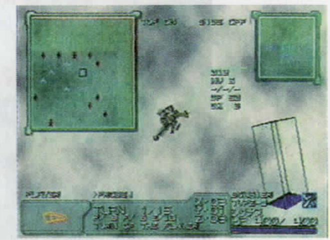
重裝型裝甲服

座標——X：02．Y：01．Z：06／HP 450

汎用型裝甲服

座標——X：03．Y：01．Z：04／HP 420



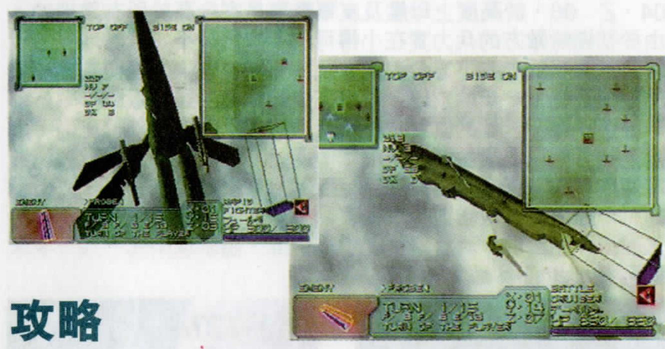


空挺型裝甲服
座標——X：03．Y：01．Z：08／HP 400

汎用型裝甲服
座標——X：04．Y：02．Z：03／HP 420

空挺型裝甲服
座標——X：05．Y：03．Z：06／HP 400

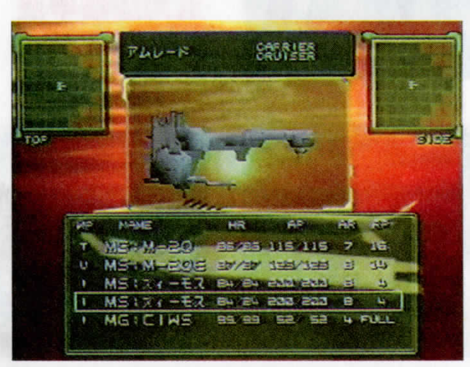
空挺型裝甲服
座標——X：05．Y：02．Z：08／HP 400



攻略

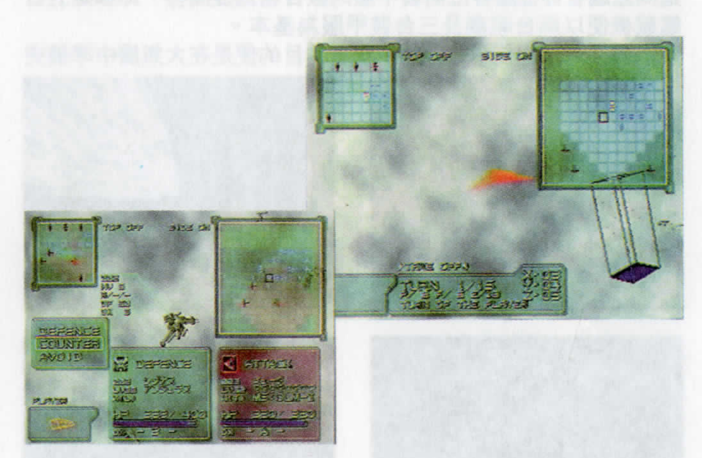
在進入這版前，玩者先要知道一點，那便是這版與下一版，即第14版「地上交戰」是連動的，即在完成這版後便要在不能作任何遊戲進度的貯存下直接進入第14版，同時在第14版中玩者本身的艦隊有多少台裝甲服出戰亦會以這版玩者派出多少台裝甲服來決定數量的，故玩者在這版定要考慮好裝甲服數量的問題，理論上玩者甚至可將所有艦員均調至駕駛裝甲服，故數量可由一台至七台也不定，這可方完全看玩者自己的選擇。另外，在調配上由於如友軍的裝甲服被全滅便會GAME OVER，加上所有裝甲服每步也會向下降低高度一格及敵方戰機是會優先「處理」友軍裝甲服隊的，因此實際上即使是玩者本身艦隊的裝甲服也會因調配太複雜這問題而變成不是主攻，導致攻擊主力自然地落在戰鬥機身上，所以在這版中編者便將三台戰機以一台高速攻擊機及兩台戰鬥攻擊機編陣出戰，以預備補足少了裝甲服砲火支援的不足，同時本身的裝甲服隊便作出有限度的長距離砲火支援及在友軍裝甲服隊附近組成保護網，不讓敵軍戰機擊落任何一台友軍裝甲服。

於起步方面，開始時玩者會出現於座標X：04．Y：03．Z：06，玩者首先便要將友軍裝甲服隊全員保持高度向右盡移，之後母艦便向右下移動及放出所有艦載機來引開敵機的注意力及向右面的敵機作先制攻擊。而在幹掉右面的敵機後，敵方下一輪的攻勢便會在左面開始，這時裝甲服隊便可在右面伺機向下移動，同時母艦及戰機便向左移在左面築起戰線，不讓對方向右面前進，至於母艦更要將高度降低些以向左面趕來的敵方巡洋艦作出先制攻擊。最後，戰術如成功進行的話玩者便可在左面或中間位置將敵艦隊全滅，同時所有裝甲服亦會在左面到達最低點及成功降落。



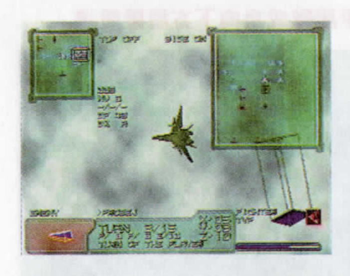
敵兵力
高速戰鬥機——×11．@ HP：300
巡洋戰艦——×2．@ HP：860

敵座標
高速戰鬥機——X：01．Y：16．Z：03
高速戰鬥機——X：01．Y：09．Z：05
高速戰鬥機——X：01．Y：16．Z：09
高速戰鬥機——X：02．Y：27．Z：10
高速戰鬥機——X：04．Y：07．Z：01
高速戰鬥機——X：06．Y：09．Z：10
高速戰鬥機——X：06．Y：09．Z：02
高速戰鬥機——X：07．Y：11．Z：09
高速戰鬥機——X：08．Y：12．Z：11
高速戰鬥機——X：10．Y：23．Z：05
高速戰鬥機——X：11．Y：15．Z：11
巡洋戰艦——X：01．Y：14．Z：07
巡洋戰艦——X：09．Y：22．Z：04

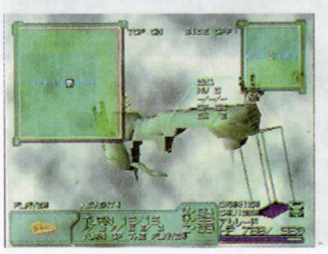














MISSION 14　地上交戰

勝利條件：將敵方地面部隊全滅
限制步數：20
艦載機出擊數目：1~7



友軍

重裝型裝甲服
座標——X：14・Y：05・Z：01／HP 450

空挺型裝甲服
座標——X：17・Y：05・Z：01／HP 400

空挺型裝甲服
座標——X：15・Y：05・Z：02／HP 400

汎用型裝甲服
座標——X：13・Y：05・Z：02／HP 420

汎用型裝甲服
座標——X：07・Y：05・Z：03／HP 420

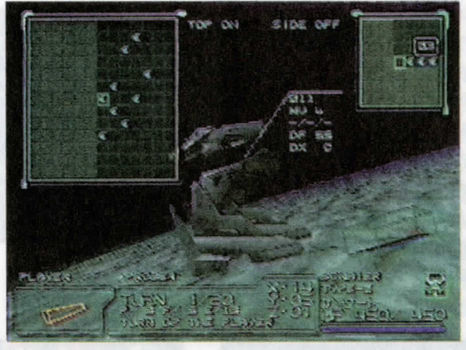
汎用型裝甲服
座標——X：10・Y：05・Z：03／HP 420

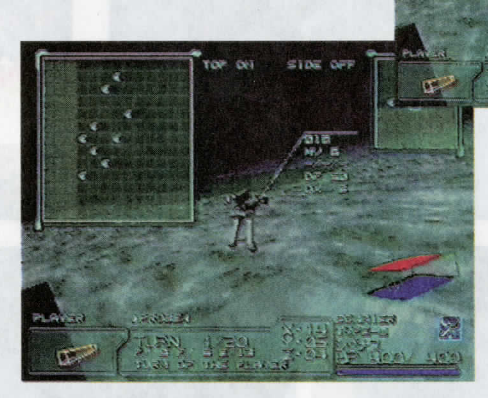
空挺型裝甲服
座標——X：16・Y：05・Z：03／HP 400

空挺型裝甲服
座標——X：14・Y：05・Z：04／HP 400

汎用型裝甲服
座標——X：03・Y：05・Z：04／HP 420

重裝型裝甲服
座標——X：12・Y：05・Z：05／HP 450







敵兵力
重裝型裝甲服——×6・@ HP：370
戰車——×7・@ HP：300

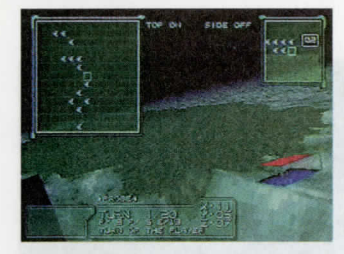


敵座標
重裝型裝甲服——X：17・Y：03・Z：14
重裝型裝甲服——X：19・Y：03・Z：15
重裝型裝甲服——X：03・Y：03・Z：15
重裝型裝甲服——X：05・Y：03・Z：16
重裝型裝甲服——X：15・Y：02・Z：16
重裝型裝甲服——X：02・Y：02・Z：17
戰車——X：13・Y：05・Z：17
戰車——X：03・Y：05・Z：17
戰車——X：05・Y：05・Z：18
戰車——X：07・Y：05・Z：18
戰車——X：11・Y：05・Z：18
戰車——X：17・Y：05・Z：18
戰車——X：15・Y：05・Z：19

攻略

如任務13中所說，任務14「地上交戰」可是上一版的挺續，在這版中勝利條件是很少出現指定的將敵部隊全滅。在任務13中在裝甲服部隊成功降落後便立刻與敵方的地面部隊相遇，可是由於這時母艦仍在降落中，故在這版中玩者便要在完全沒有彈藥補充及HP回復的情形下以裝甲服部隊將敵方地面部隊全滅。而正由於這任務中是沒有彈藥補充及HP回復，加上兵力數量亦旗鼓相當，但對方又派出機動力極高的戰車出陣，故在這任務中戰術的運用便成為了取勝的關鍵，同樣地如戰術錯誤便會導致全軍陷於苦戰，甚至全軍覆滅。

而在看過敵陣後，編者便發覺敵陣的編排是有一個很大的弱點的，相對來說亦是令玩者取得絕對優勢的關鍵，而那便是在編排上敵陣的安排是十分不平均的，故如玩者稍為將敵陣拉開便會令對方整個編陣變得十分鬆散。故在起步時，玩者首先便要將全軍向右前方移動，但要注意的一點便是前方的移動只要稍移，主要是要着重於右方的兵力轉移，至於本來在左面的兵力則集中於中間的位置。至於在這調動後，敵方的戰車便會先移到右前方與裝甲服隊稍作觸，於是乎當到玩者攻擊時便可以右面較重的兵力將對方大概八台戰機鉗制於右面及可在下一步將之包圍，而右面

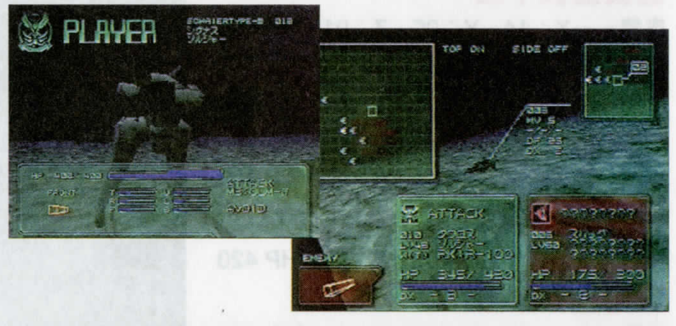


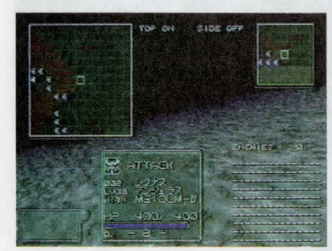






的敵機也因機數變得較少而受制於玩者中段的兵力，令敵陣變成左右兩批，同時不能作出任何支援，但相反來說玩者則可同時兼顧兩方面的攻擊，最後在大概再過兩三步後，隨着玩者將包圍網縮窄敵陣亦會潰不成軍而步向全滅。至於在攻略要點方面，玩者應主要集中於地面戰，高度提升最多也是離地一格，這好處是能向敵方於空中的機體作底部攻擊，同時又不會被擊中裝甲較弱的底部。此外，由於敵方戰車的後方是沒有武器的，有也最多是導彈，故在對付戰車時不妨繞到其後方及以拳頭重擊，同時在組成包圍網後要計算爆破範圍，集中以火箭這類有爆擊範圍的武器作複數攻擊，令攻擊事半功倍，至於編者便在沒有任何機體被毀的情形下過版，最得了一些有利以後戰事的意外收獲。

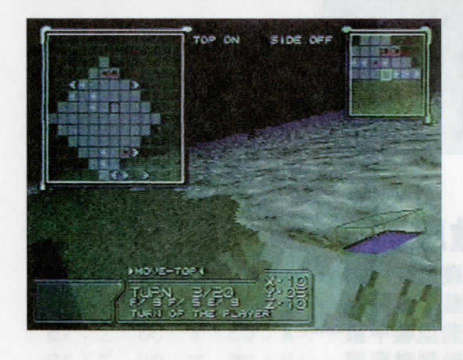




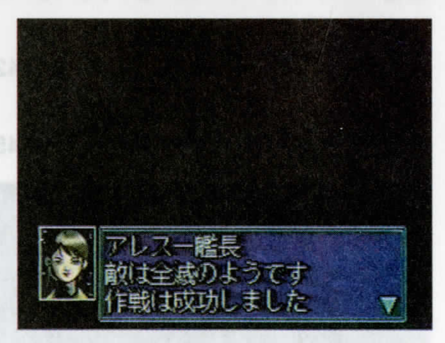








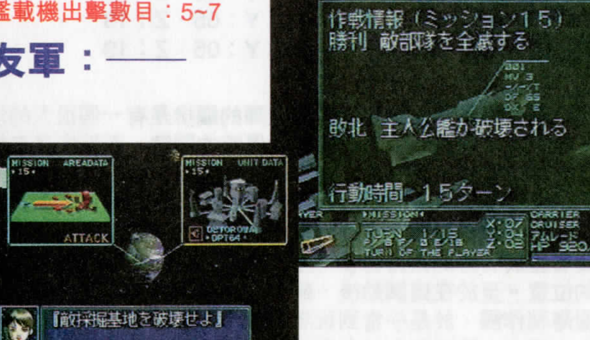




MISSION 15 夜襲

勝利條件：破壞敵方採掘基地、敵全滅
限制步數：15
艦載機出擊數目：5~7

友軍：———



目標——敵方採掘基地



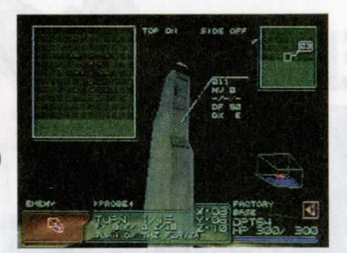
座標——X：03・Y：06・Z：10
——X：07・Y：06・Z：10
——X：06・Y：06・Z：10
——X：06・Y：06・Z：11
——X：07・Y：06・Z：11
——X：03・Y：06・Z：11
——X：03・Y：06・Z：12
——X：07・Y：06・Z：12
——X：06・Y：06・Z：12

HP——300／500／1000



敵兵力

戰車——×8・@ HP：300
採掘基地——×4・@ HP：300
採掘基地——×4・@ HP：500
採掘基地主塔——×1・@ HP：1000



敵座標

戰車——X：05・Y：06・Z：03
戰車——X：07・Y：06・Z：03
戰車——X：03・Y：06・Z：03
戰車——X：05・Y：06・Z：11
戰車——X：03・Y：06・Z：11
戰車——X：05・Y：06・Z：13
戰車——X：07・Y：06・Z：13
戰車——X：03・Y：06・Z：13
採掘基地——X：03・Y：06・Z：10
採掘基地——X：07・Y：06・Z：10
採掘基地——X：06・Y：06・Z：10
採掘基地——X：06・Y：06・Z：11
採掘基地主塔——X：07・Y：06・Z：11
採掘基地——X：03・Y：06・Z：11
採掘基地——X：03・Y：06・Z：12
採掘基地——X：07・Y：06・Z：12
採掘基地——X：06・Y：06・Z：12



我方補給

機師

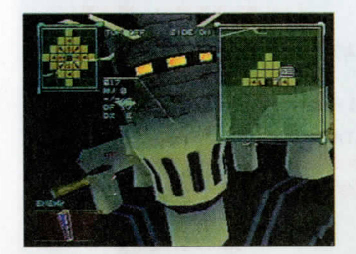
8人



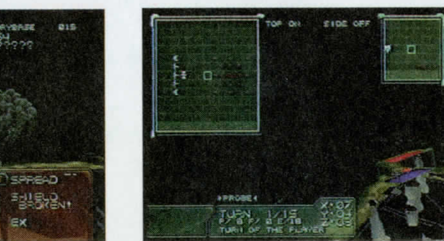


武器

MS×2







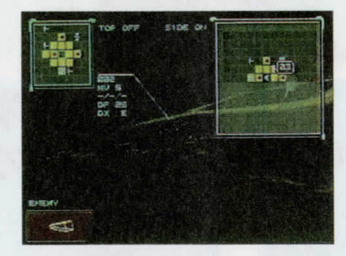


攻略

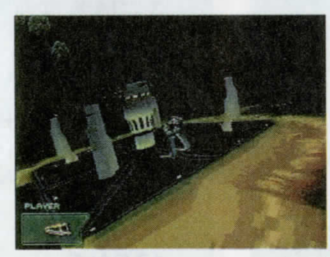


老實説，這版可説是整個遊戲到現時為止最賣大包的一版，原因有二，第一：如上文所說在完成上一版後玩者便得到一意外收獲，那便是在回收所有部隊時，玩者是連帶友軍裝甲服部隊的機體也收進艦內的，雖然這些機體玩者本身已足夠，但其武器不少卻是仍未從補給處得到的一二級武器，故在這版中玩者大可將本身的艦載機作大幅度武裝強化。第二：論敵兵力這版可是數一數二的弱雞，戰機只有八台戰車，採掘基地中只有五台有攻擊力，簡單點來說又是升LEVEL時間。

至於在開始任務時，母艦便會出現於座標X：07・Y：04・Z：02，在起步上玩者先將母艦所有機動力作全力前進，之後便將艦載機平排放於母艦後方。而在戰術上，如玩者想各艦員均一起升級的話，那麼只需分工合作，以母艦全力攻擊採掘基地，其餘戰車便由艦載機處理，那麼便人人也有得升LEVEL。當然，當中應會以艦長的LEVEL升得較高吧，因為採掘基地共有九個，如玩者將三枚載於艦底那有爆擊力的導彈全射到基地中心的主塔的話，那麼整個基地便會立刻夷為平地，連帶基地後的兩台戰車也會被毀，之後便可以母艦協助艦載機執剩下的戰車。至於8玩者如想艦員的LEVEL升得較高的話，那麼只要不射第三枚導彈便行，因為在射完第二枚後，理論上整個採掘基地也會見紅，於是艦載機便可前往執死雞。不過，玩者要留意的便是基地中主塔及HP有300的五處是會以導彈攻擊的，由於這是對艦級導彈，故定要小心留意，如是對方的主動攻擊的話便最好先以防守來避其鋒，待下一步到自己攻擊時才將之毀滅。最後，戰車方面亦如上一戰般，先繞到其後面及作貼身攻擊便可得到最大的破壞力及令對手無法反擊。













下期續



THE KING OF FIGHTERS'96

對戰攻略 第五回

BY: ZAC
鳴謝: COMPUTER PLAZA
鳴謝: 星/ XICO/ 龍/
天草四郎時貞 協力



KOF96全27人之能力排行表

以下是官方公布，
KOF96中各人物(不計兩名「大佬」)的能力排行表。

唔講你唔知!

根據SNK公佈各人物必殺投及超必殺技的攻擊力數據，小弟發現以下有趣資料。

(1) 攻擊力最大之MAX超必殺技
MAX超必殺忍蜂(攻擊力：每HIT 7；TOTAL14 HITS，合計攻擊力：98)
攻擊力最大之MAX超必殺技(1HIT過)
MAX大蛇薙(攻擊力：近距離57、遠距離40)

(2) 攻擊力最大之超必殺技　地獄極樂投(攻擊力：11×6，合計66)
攻擊力最大之超必殺技(1HIT過)　大蛇薙(攻擊力：近距離52、遠距離32)

(3) 攻擊力最弱之MAX超必殺技　MAX超降破(攻擊力：29)
攻擊力最弱之MAX超必殺技(1HIT過)
ROBERT的MAX霸王翔吼拳(攻擊力：近距離33、遠距離28)

(4) 攻擊力最弱之超必殺技　超降破(攻擊力：26)
攻擊力最弱之超必殺技(1HIT過)
ROBERT的霸王翔吼拳(攻擊力：近距離30、遠距離25)

(5) 極限流之分野～霸王翔吼拳攻擊力的分別：

坂崎 獠	近距離31、遠距離23	(MAX時)近距離38、遠距離28
ROBERT	近距離30、遠距離25	(MAX時)近距離33、遠距離28
坂崎 百合	近距離30、遠距離34	(MAX時)近距離34、遠距離14

(6) KAISER WAVE與霸王翔吼拳(攻擊力)的分別：
近距離42、遠距離32　(MAX時)近距離46、遠距離34

⇕：點都勁過霸王翔吼拳

(7) SHINNING CRYSTAL BIT & CRYSTAL SHOOTER之奧秘：

SHINNING CRYSTAL BIT	攻擊力32(以後半數)	(MAX時)攻擊力30(以後半數)
空中SHINNING CRYSTAL BIT	攻擊力36(以後半數)	(MAX時)攻擊力35(以後半數)
CRYSTAL SHOOTER	攻擊力32	(MAX時)攻擊力34
空中CRYSTAL SHOOTER	攻擊力40	(MAX時)攻擊力37

㊟：原來雅典娜的超必，MAX時竟比平時弱，而如在空中使出的話，攻擊力又會較大。有時，真的很難了解女孩子的心態。

速度排行(以前衝速度爲準)	跳躍力(以垂直跳的高度爲準)	跳遠距離(以斜方向大跳躍爲準)
1.蔡寶奇	1.蔡寶奇	1.蔡寶奇
2.不知火 舞	2.不知火 舞	2.麻宮 雅典娜
3.坂崎 百合	3.二階堂 紅丸	3.坂崎 百合
4.八神 庵	4.麻宮 雅典娜	4.二階堂 紅丸
5.TERRY BOGARD	5.金家藩	5.椎拳崇
6.草薙 京	6.坂崎 百合	6.ROBERT GARCIA
7.椎拳崇	7.JOE HIGASHI	7.ANDY BOGARD
8.CLARK	8.LEONA	8.KING
9.ANDY BOGARD	9.ROBERT GARCIA	9.不知火 舞
10.金家藩	10.CLARK	10.MATURE
11.MATURE	11.MATURE	11.WOLFGANG KRAUSER
12.二階堂 紅丸	12.RALF	12.草薙 京
13.JOE HIGASHI	13.VICE	13.藤堂 香澄
14.LEONA	14.坂崎 獠	14.TERRY BOGARD
15.ROBERT GARCIA	15.KING	15.JOE HIGASHI
16.RALF	16.MR.BIG	16.LEONA
17.MR.BIG	17.八神 庵	17.金家藩
18.GEESE HOWARD	18.椎拳崇	18.MR.BIG
19.麻宮 雅典娜	19.草薙 京	19.RALF
20.KING	20.ANDY BOGARD	20.GEESE HOWARD
21.WOLFGANG KRAUSER	21.大門 五郎	21.VICE
22.藤堂 香澄	22.藤堂 香澄	22.坂崎 獠
23.VICE	23.WOLFGANG KRAUSER	23.CLARK
24.坂崎 獠	24.TERRY BOGARD	24.鎮元齋
25.鎮元齋	25.鎮元齋	25.八神 庵
26.大門 五郎	26.陳國漢	26.大門 五郎
27.陳國漢	27.GEESE HOWARD	27.陳國漢

補回各人物的必殺技及超必殺技的攻擊力數據：

八神 庵

焚鬼炎	(輕) 17/ (重) 16 (以後半數)
琴月陰	(輕) 1 HIT 4；2 HIT 15/ (重) 1 HIT 5；2 HIT 16
葵花	(輕&重) 9＋10＋19
驅闇炎	(輕) 近距離18；遠距離14/ (重) 近距離20；遠距離16
八稚女	連打中每HIT 6；FINISH 17/ (MAX) 每HIT 9

不知火 舞

花蝶扇	(輕) 近距離17；遠距離14/ (重) 近距離20；遠距離16
龍炎舞	(輕) 17/ (重) 19 (以後半數)
飛翔龍炎陣	(輕) 每HIT 12/ (重) 18 (以後半數)
必殺忍蜂	(輕) 22 (以後半數) / (重) 25 (以後半數)
飛鼠之舞	(輕) 15/ (重) 18
超必殺忍蜂	每HIT 11/ (MAX) 每HIT 7

ROBERT GARCIA

龍擊拳	(輕) 15/ (重) 近距離18；遠距離16
龍牙	(輕) 18/ (重) 16 (以後半數)
飛燕旋風腳	(輕) 每HIT 10/ (重) 每HIT 6
極限流連舞拳	每HIT 6
飛燕龍神腳	(輕) 15/ (重) 每HIT 20
霸王翔吼拳	近距離30；遠距離25/ (MAX) 近距離33；遠距離28
龍虎亂舞	每HIT 4/ (MAX) 連打中每HIT 3；上昇中10 (以後半數)

二階堂 紅丸

雷刃拳	(輕) 12 (以後半數) / (重) 16 (以後半數)
空中雷刃拳	(輕) 13 (以後半數) / (重) 16 (以後半數)
真空片手駒	(輕) 16 (以後半數) / (重) 18 (以後半數)
SUPER閃電腳	(輕) 18/ (重) 20
居合蹋	(輕) 16/ (重) 18
反動三段蹋	第一段10/ 第二段12 (輕&重) / 第三段 (輕) 18；(重) 20
紅丸投	每HIT 2
雷光拳	26 (以後半數) / (MAX) 30 (以後半數)

ANDY BOGARD

斬影拳＋我彈幸	(輕) 18＋13/ (重) 21＋15
昇龍彈	(輕) 每HIT 4/ (重) 每HIT 6
空破彈	(輕&重) 近距離18 (以後半數)；遠距離16 (以後半數)
擊壁背水掌	連打中6 (×3)；FINISH 15
幻影 不知火 下顎	(輕) 15/ (重) 16
幻影 不知火 上顎	(輕) 16/ (重) 18
飛翔拳	(輕) 20/ (重) 23
超裂破彈	每HIT 5/ (MAX) 每HIT 4

CLARK

VULCAN PUNCH	(輕) 每HIT 3/ (重) 每HIT 4
ROLLING CRADLER	(輕) 每HIT 4/ (重) 每HIT 5
SUPER ARGETINE BACK BREAKER	11 (×2)
NAPALM SLETCH	(輕) 25/ (重) 28
FRANKENSTIENER	21
FLASHING ELBOW	(輕&重) 14
ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	15×4/ (MAX) 18×3＋12

TERRY BOGARD

BURNING KNUCKLES	(輕) 17/ (重) 20
POWER WAVE	(輕) 近距離14；遠距離16/ (重) 近距離19；遠距離20
CRACK SHOT	(輕) 14/ (重) 19 (以後半數)
RISING TACKLE	(輕) 12 (以後半數) / (重) 14 (以後半數)
POWER DUNK	(輕) 第一段12；第二段12/ (重) 第一段11；第二段20
POWER GEYSER	50/ (MAX) 42

金家藩

飛燕斬	(輕) 每HIT 18/ (重) 上昇中每HIT 5；下降16
半月斬	(輕) 12 (以後半數) / (重) 15 (以後半數)
飛翔腳	(輕&重) 每HIT 5
流星落	(輕) 第一段10；第二段15/ (重) 第一段12；第二段17
空砂塵	(輕&重) 16 (以後半數)
鳳凰腳	(平時&MAX) 連打中每HIT 4；上昇中18 (以後半數)

MATURE

DEATH DOWNER	(輕&重) 第&二段每HIT 6；第三段10
METAL MASSACRE	(輕) 12 (以後半數) / (重) 10 (以後半數)
DESPAIR	(輕) 17/ (重) 20
DECEASER	(輕) 20/ (重) 23
HEAVEN'S GATE	31 (×2) / (MAX) 36 (×2)

坂崎 獠

虎煌拳	(輕) 16/ (重) 近距離19；遠距離13
虎砲	(輕) 18/ (重) 20 (以後半數)
飛燕疾風腳	(輕) 22/ (重) 23 (以後半數)
極限流連拳	每HIT 6
猛虎雷神剛	(輕) 每HIT 7/ (重) 16 (以後半數)
霸王翔吼拳	近距離31；遠距離23/ (MAX) 近距離38；遠距離28
龍虎亂舞	每HIT 4/ (MAX) 連打中每HIT 3；上昇中10 (以後半數)

蔡寶奇

龍卷疾風斬	(輕) 12 (以後半數) / (重) 14 (以後半數)
飛翔空裂斬	(輕) 15/ (重) 18
旋風飛猿刺突	(輕) 21/ (重) 24
方向轉換	每HIT 14
飛翔腳	(輕) 11 (以後半數) / (重) 12 (以後半數)
疾風飛翔斬	(輕) 17/ (重) 21
真！超絕龍卷真空斬	43 (以後半數) / (MAX) 52 (以後半數)

椎拳崇

超球彈	(輕) 近距離17；遠距離12/ (重) 近距離19；遠距離14
龍顎碎	(輕) 16 (以後半數) / (重) 19 (以後半數)
龍連牙 • 地龍	9 (以後半數)
龍連牙 • 天龍	19 (以後半數)
龍爪擊	(輕) 11 (以後半數) / (重) 14 (以後半數)
神龍天舞腳	第一次上昇每HIT 6；第二次上昇17 (以後半數)
MAX神龍天舞腳	第一次上昇每HIT 8；第二次上昇19 (以後半數)
神龍凄煌裂	突進中每HIT 7；上昇17 (以後半數)
MAX神龍凄煌裂	突進中每HIT 12；上昇19 (以後半數)

LEONA

MOON SLASHER	(輕) 19/ (重) 24
X～CALIBER	(輕) 17/ (重) 21
GROUND SABRE	(輕) 16/ (重) 18＋16
BALTIC LAUNCHER	(輕) 每HIT 14/ (重) 每HIT 16
V SLASHER	27 (×2) / (MAX) 36 (×2)

$：原定今期刊登之反技大圖鑑IV～小香澄篇II，因篇幅關係，今期暫停，下期續刊。



人物特點：


■蹲下重拳對空一流，但橫向攻擊範圍不夠遠

速度適中（27人中排第18，僅次於MR. BIG），而且攻守兼備。作穩守突擊是不二之選。他的蹲下輕腳夠遠，可作封位用。他的近距離重腳是2 HITS的：先踢中段再向斜上方踢一腳，出得準的話可用作對空。而蹲下重拳是上勾拳，亦可作對空用，而且效果一流。他的跳前重拳，平時有2 HITS，但如在小跳時使出，最多有4 HITS。順帶一提，他的跳起超重擊，是由上而下的，故在空戰中用以截擊十分有利。理想的戰法，要攻的話，可跳前用疾風拳或重拳作「二擇攻擊」（對手難以「捉路」）；守的話，便要保持近身戰。可用蹲下重拳或上段觸身投來對空，用中段觸身投來對付對手的站立拳腳。和WOLFGANG及MR. BIG一樣，GEESE是一定有援護攻擊的。



■平時2 HITS，但在小跳時出的話，便有4 HITS

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→	(a) 飛翔日輪斬（近身） (b) 邪影拳 (c) 烈風拳 (d) DOUBLE烈風拳
(2) 前衝向對手→後緊急迴避→	(a) 邪影拳 (b) DOUBLE烈風拳 (c) 重飛翔日輪斬 (d) 鬥氣風暴
(3) 跳前重拳→站立重腳→重飛翔日輪斬	
(4) 跳前重拳→中跳或小跳重拳→中跳或小跳重拳→中跳或小……㊟此乃屈招	

分析：



■難出，但屈到死的連招

若你前衝向對手，而對手又想反擊，那戰法1(a)～(d)便發揮作用。戰法1(a)～(d)可截了對手的攻擊；戰法2(a)～(d)，則會避了對手的攻擊，之後反擊，其中以戰法2(d)最難出，但攻擊力最大。而戰法(3)，是一招十分難出，而又十分華麗的連招。最後一提的是戰法(4)。如對手中了第一下跳前重拳以後蹲下，對手便會中埋之後的空中重拳（因計中段）。基本上，對手中了這招後，便只能希望你失手，否則便只有死路一條。但有一點要注意的是，如用此招來對付正常體形的人（如TERRY、ROBERT這種身形的人），最好用小跳重拳。如對付「大粒佬」（如WOLFGANG、大門五郎這種身形的人），則用中跳或小跳都OK。總之，受害者越大件越好（唔好諗住用哩招嚟打蔡寶奇呀，你會辛苦到想死……）。

招式分析：


■又可烈風拳來對空

烈風拳：用手「兜」出一條「風位」。出招快，收招快，多用作封位用。如果出得準的話，更可用以對空。攻擊力：17

DOUBLE烈風拳：一路行前，一路出兩個烈風拳。攻擊範圍較遠，對手中招後（2 HITS）會倒地。出得準的話，更可用以對空。缺點是收招較慢，若將對手迫埋版邊出又被擋的話，好易露出破綻讓對手反擊。攻擊力：19＋8

疾風拳：空中波。多用作跳過去攻擊時作開路，亦可用於跳前截擊正想起跳或想出對技的對手。如後跳時對手跳前追擊，亦可用此招打佢番轉頭。所以，好多傑斯用家都會用跳前跳後疾風拳來屈對手。另外，亦因傑斯有此一招，故在跳前進攻時會有「二擇攻擊」（跳前疾風拳或跳前重拳），令對手難以捉摸。缺點是，若對手不停跳過來進攻，便能令你出不到疾風拳；如對手在你出招時用前緊急迴避，便能避過你的疾風拳兼滾到你背面了。攻擊力：（輕&重）19


■疾風拳的弱點之一

上段觸身投：反技。使出時，傑斯會先舉起一隻手臂，若對手打中這手，便會被傑斯大人丟走。此招對大量必殺技及跳過來攻擊的拳腳招有效（詳情請參閱本誌第34期之「反技大圖鑑I」，又名「傑斯大人的棋盤」）。缺點是，若對手在你出招時不出招（如對手一跳過來時你就出上段觸身投，但佢唔出招），傑斯大人會做出一個「失敗動作」，讓對手有機可乘。所以，不要經常用上段觸身投來對，免得被對「捉到路」。攻擊力：26

■觸身投的失敗動作

中段觸身投：同樣是反技，但只對對手的站立拳腳招及中段拳腳招有效。出招時，會先用一隻手格開對手的拳腳招，然後將對手丟走。此招的缺點和上段觸身投一樣，如反不到對手的攻擊，便會做出一個「失敗動作」，對手便有機可乘。而且此招反不到下段攻擊，故對手便可用下段攻擊如蹲下重腳/輕腳來截擊。攻擊力：26


■中段觸身投可對付對手的站立拳腳招



邪影拳：中距離突進技。出招時，會向前衝約兩個身位，再轟對手三掌。可在近身戰時突然使出，作突擊用。攻擊力：(輕&重)第一段及第二段12＋6；(輕)第三段13；(重)第三段16

飛翔日輪斬：對空技，但很難用。出招時，會先格開對手的攻擊(但「格嘢時間」短到喊)，然後扯對手上半空，再斬番對手落地。輕的會行前少些才昇；而重的則會前衝幾步才昇，可用重的作近身突擊用。亦可預先出招，用第二斬跳前的對手(但很難中)攻擊力：(輕)12＋13/ (重)12＋18


■飛翔日輪斬可格開對手的攻擊

鬥氣風暴：必殺技。與以前沒有太大分別，出招時的一下閃光可「透嘢」。指令仍然難出到嗌「吔咩爹」(日文的「不要呀」)，出招慢，話就話對空，但實用性一點也不高；收招又慢，好易被對手擋完打。好就好在攻擊時間長，可在出招後搏啲心急地想反擊的傻仔自己撞過嚟(多完美的想法)。如果要出就出A掣的吧，雖然都出得慢，但出招較C掣的快。攻擊力：48/ (MAX)61

見招拆招！

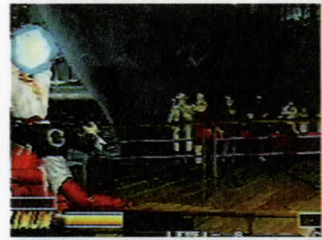
對昇系

若跳過去時手用昇系招式來反擊的話，那便只可用空中重拳、空中重腳或空中超重擊來打昇(其中以空中重拳的效果最好)。因為即使一齊中招的話，對手是會比你更「傷」的。但要注要的是，打昇要打得準，亦不可太早出招。因為昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，打昇最好要對手「起咗昇」才好打。另外，更可在跳前時用疾風拳打番佢個昇落嚟。


■打昇

對突進技

要對付突進技，最好是上段觸身投截擊(唔好理點解，總之係上段)，又或用飛翔日輪斬截擊。當然，亦可用鬥氣風暴來「透完打」(出到至好講)，因為就算對手「擋得返」，都夠佢嚇餐死。不過，最好用、最實用、最方便、最簡單的方法，便是用站立或蹲下輕拳來截擊。



■就算唔中，都夠嚇人

空中戰

因GEESE的空中超重擊的是由上至下，故可在空中戰中用空中超重擊或疾風拳作主打(如對手跳起便會被封位)；若對手不跳，可用重拳打佢個頭或出疾風拳封佢位。如你是遲跳的一方，可在一跳起時立即用超重擊截擊。


■跳前超重擊可截了對手的跳前攻擊

防守

若對手使用空中必殺技攻過來，可用飛翔日輪斬截擊(但好「搏命」)，又或用上段觸身投來反擊，又可以用烈風拳對空。當然，亦可用垂直跳或跳前的超重擊/ 重拳/ 重腳，或蹲下重拳與之硬拼。如果對手跳過來攻擊，亦可用上述方法對付之。

對遠程飛行道具

如遇着那些有波放，又到版尾的人物，可不停出DOUBLE烈風拳一路同佢鬥波，一路迫埋佢身。當然，最基本的，就是保持近身戰，廢了他們的「放波功能」。

比較難對付的人物：

鎮元齋：

人用的鎮元齋，最常用的戰法，是在中至遠距離使出望月醉，在你攻過去時用龍蛇反𨃩或鯉魚反𨃩來截擊。要對付這種戰法，首先要保持近身戰。若他一使出望月醉，便立即用蹲下重腳或烈風拳掃佢，他是不夠時間使出龍蛇反𨃩或鯉魚反𨃩的。如果對手在中距離使出望月醉的話，那便蹲下拉擋，不要動，他自會慢慢移過來的(佢唔郁就唔使理佢)。在他接近時，便立刻使出→＋C或D，將他丟走吧。若他在「見紅」時不停出超必來屈你體力的話，那便一直後退。如已被迫至版邊的話，那便用GUARD CANCEL前緊急迴避避到他的背後，然後狠狠地「報答」他的大恩大德。


■你一「訓」我就吹起你

大門五郎：

人用的大門五郎，在進攻方面，多會採用跳前超重擊/ 重腳/ 重拳→天地返/ 地獄極樂投這招。如要對付，可在對手跳過來時立即用垂直跳超重擊/ 上段觸身投/ 蹲下重拳/ 烈風拳其中一招，總之，不能讓他跳到過來。其中，以前三招較為可靠。在防守方面，大門五郎多數會用出雲投來對空。可以在跳過去時用疾風拳打佢隻手，又或每次也用不同的跳躍跳過去(有時用大跳，有時用中跳，總之隨你)，使對手的出雲投失準，讓你有機可乘。至於若對使出閃避→指令投這招的話，那便在他閃避時立即用→＋C或D(投技)或連按輕拳來截了他的指令投。

草薙京：

人用的草薙京，多會用荒咬/ 毒咬來封位，所以最好在他出招時用上段觸身投來反擊，或用烈風拳截擊。至於他的焚鬼炎，你可在跳過去時用超重擊或重拳與他鬥轟(跳前重拳較好用)，又或在跳過去時用疾風拳截那昇。如遇着他出琴月陽的話，便立即用站立輕拳截了他，又或用上段觸身投來反擊。至於他的R.E.D. KICK，則是一招比較「陰濕」的中距離中段招式，但只要站立擋着或用上段觸身投，便不用怕的了。而且擋完又可反擊，所以可以放十萬個心。另外，他的七十五式改，因為出招慢，所以好易被你的輕拳輕腳或烈風拳截擊。


■用烈風拳截荒咬


■想封我位？見過惡人未？



易學難精的人物 草薙京 對戰攻略

人物特點：


■遠距離站立重腳可避對手掃腳

速度快，全27人中排第6，僅次於TERRY BOGARD。今次他的攻擊方式，與KOF'94及KOF'95有着很大的分別，或許是因為他的驅闇炎被改為荒咬及毒咬吧。今集他的特點，是他有很多可先格開對手攻擊的必殺技，這令他十分霸道。但問題是，正因他的必殺技如斯霸道，所以他是一個易學難精的人物。他的地上超重擊，距離不算遠，動作和八神庵的幾相似但沒有八神的快，勝在攻擊判定大。他的空中超重擊，是「訓身」攻擊，攻擊判定大，在空戰中十分常用。他的蹲下重拳是上勾拳，用以對空一流。他的遠距離站立重腳，是會先跳起才出腳，距離遠，而且可避開對手的掃腳。由於他的招式霸道，所以要攻的話，可以先發制人，封晒對手位；要守的話，就要遲些出招，先格開對手的攻擊，然後反擊。另外，他和二階堂紅丸及大門五郎一樣，是有援護攻擊的。

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→
(a) 焚鬼炎（近身）　(b) 琴月•陽
(c) R.E.D. KICK　(d) 七十五式改

(2) 前衝向對手→後緊急迴避→
(a) 琴月•陽　(b) R.E.D. KICK
(c) 毒咬→罪詠→罰詠

(3) 跳前重拳→站立重拳→
(a) 荒咬→九傷→八錆　(b) 荒咬→八錆→砌穿
(c) 荒咬→九傷→七瀨　(d) 荒咬→九傷→荒咬→九傷
(e) 荒咬→九傷→七十五式改　(f) 荒咬→八錆→七瀨
(g) 毒咬→罪詠→罰詠　(h) 七十五式改

(4) 跳前重拳（對手在版邊）→站立重拳→
(a) 荒咬→九傷→七十五式改→蹲下重拳→（荒咬→八錆）→砌穿

(5) 站立超重擊（對手在版邊）→荒咬→（行前一步）站立超重擊→荒咬→（行前一步）站立超重擊→對手GUARD CRUSH→可用任何連招

分析：

若你衝向對手，如果對手想反擊，那戰法1(a)～(c)便生效。戰法1(a)～(c)能截了對手的攻擊，並擊中對手。而戰法1(d)及戰法2(a)～(c)會先令對手的反擊落空，然後才攻擊。至於戰法3(a)～(h)，則是草薙京的基本連招（其中以3d及3e較難出，及要對手在版邊才出到）。另外，戰法(4)是一招超超難出，而且實用性又不大（但對對手的心理打擊更大）的連招：先用九傷將對手打上半空，然後再用七十五式改&蹲下重拳作空中追打（此時對手會暈），最後用砌穿作DOWN攻擊。而戰法(5)，則是用來打到對手GUARD CRUSH的連招（對手GUARD CRUSH之後，記得立即出招打鬼佢呀）。



■打到對手 GUARD CRUSH之後，就可任你魚肉

招式分析：

一百式 焚鬼炎：對空技。出招時，更可先格開對手的攻擊，然後才攻擊。而且「格嘢時間」十分之長，可算好使好用。但若對手站着中招，便要中2 HITS才會倒地，所以要小心使用。攻擊力：（輕）1 HIT 13；2 HIT 8/（重）18（以後半數）

R.E.D. KICK（七百七式 獨樂屠）：有點似TERRY的CRACK SHOT，可作對空及突襲用，更可避過下段攻擊。中者會「PK」。輕的會彈前約半個身位；重的則會彈前約四份三個畫面，很多時，會用此招跨過正蹲下的對手，在其背後着地時立即用蹲下輕腳攻擊，再駁連招。攻擊力：（輕）18/（重）22

二百一十二式 琴月•陽：與八神庵的琴月•陰一樣，是突擊用的招式。但收招比八神庵慢，所以較為「擇使」。最好在中距離或近距離突然使出，對手除了硬擋外，很易會因「走避不及」而中招，而且在這個距離使出，對手也很難用輕拳截擊。若被擋格，可在收招時出輕焚鬼炎或鵺摘來「補鑊」。攻擊力：（輕）1 HIT 4；2 HIT 18/（重）1 HIT 8；2 HIT 20

七十五式改：與KOF'95時一樣，但不能像上集般將對手「吊」死。攻擊力不算大，但可在連招中使出，加強攻擊力。如出得準的話，可作對空用。攻擊力：（輕）16（以後半數）/（重）18（以後半數）

一百一十四式 荒咬：取代了以往的驅闇炎。出招時是可先格開對手的攻擊，然後再用拳頭前的火球來燒對手。攻擊範圍遠，可在中距離作封位用。而且，在出招後更可選擇後接九傷→八錆/八錆→砌穿/九傷→七瀨/八錆→七瀨/九傷→荒咬→九傷或九傷→七十五式改共六種攻擊，能令對手無所適從。攻擊力：16

一百二十八式 九傷：是荒咬的追加招式。京哥會一肘「批」向對手，並會打到對手彈起。對手彈起時，更可趁機打多佢一嘢。而且，在出招後更可選擇後接八錆/七瀨/荒咬→九傷或七十五式改共四種攻擊，能令對手無所適從。攻擊力：10

一百二十七式 八錆：同樣是荒咬的追加招式。京哥亦會一肘「批」向對手，是中段攻擊。用以對付蹲下擋格的對手最好。而且，在出招後更可選擇後接七瀨或砌穿這兩種攻擊，能令對手無所適從。攻擊力：8

一百二十五式 七瀨：是九傷及八錆的追加動作。京哥會一腳伸埋對手那兒，是上段攻擊。攻擊範圍遠，可在出荒咬→九傷或荒咬→八錆打不到對手時使出，陰佢一嘢。缺點是，若對手在你出招時用蹲下掃腳，是可將之截擊的。攻擊力：11





■唔到，唔到，哩吓到嘞！

外式 砌穿：是八錆的追加動作，屬下段攻擊。受害者在中招後會慘被京哥轟到貼地着火。亦可作DOWN攻擊，但這是一下十分難出的DOWN攻擊。攻擊力：9

一百一十五式 毒咬：與荒咬一樣，取代了以往的驅闇炎。出招

時是也可先格開對手的攻擊，然後再用拳頭前的火球來燒對手。攻擊範圍極遠，可在遠至中距離作封位用，亦可用此招來拉近雙方距離，唔俾對手走。而且，在出此招後更可選擇後接罪詠及→罰詠這兩招，加強攻擊力。但因出招時京哥會行前一步，所以好易會被對手用蹲下掃腳來截擊。攻擊力：18

四百零一式 罪詠：毒咬的追加動作，京哥會「批」對手一肘，但距離就沒有毒咬那麼遠了，只有約一個身位左右。即是說，若是用毒咬的火尾打中對手的話，罪詠是打不到對手的。不過，亦可這招來進一步拉近雙方距離。攻擊力：10

四百零二式 罰詠：罪詠的追加動作。京哥會連人帶火昇上天，中者會倒地。問題是，若對手擋了，他必定會好好地「報答」京哥「不殺之恩」的。所以，若罪詠打不中對手，便不要「懶型」或「順手」出埋罰詠。攻擊力：18


■中人就好型，但不中就好正（對手話）

九百一拾式 鵺摘：一招有攻擊力的反技，類似小香澄的白山桃。平時是對空招（上勾拳乙隻），中者會慘被轟上半空。出招時，京哥會蹲下「擺隻手落地」，若對手用中段或下段拳腳招打中京哥隻手，此招便會變成反技（但反不到必殺技）：反了下段攻擊的叫外式 虎伏，動作與砌穿一樣；反了中段攻擊的叫外式 龍射，動作與八錆一樣。攻擊力：（輕&重）攻擊16；反技18


虎伏


龍射

秘奧義 百八式 大蛇薙：超必殺技，與前作中的一樣。出招時可按住A或C掣不放來延遲出招時間，即所謂「儲」。在儲的間內，是可透了對手的遠程飛行道具的；但在出招時（「發射」時），對手是可用蹲下掃腳來截擊的。缺點是收招慢，若被擋格，很易招來「殺身之禍」。最好在對手跳過來時使出，但仍不及焚鬼炎般可靠。MAX時，京哥會全身着火，對手掂到都會中招（但其實是可打中京哥而不被燒中的）。可在對手於你面前用前緊急迴避去你背面時使出（仲要一出就按住掣唔放手），燒夠佢16 HITS。雖然不算傷，但對對手的心理打很大。攻擊力：52/（MAX）儲26（以後半數）；發射57


■16 HITS大蛇薙

見招拆招！

對昇系

若跳過去時手用昇系招式來反擊的話，那便只可用空中重拳或空中超重擊來打昇。因為即使一齊中招的話，對手是會比你更「傷」的。但要注要的是，打昇要打得準，亦不可太早出招。因為昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，打昇最好要對手「起吃昇」才好打。

對突進技

要對付突進技，可用焚鬼炎來「格完昇」或截擊，但危險性較高。當然，亦可用荒咬或毒咬「格完打」，但危險性亦高。不過，最好用、最實用、最方便、最簡單的方法，便是用站立或蹲下輕拳來截擊。

空中戰

可在空中戰中用空中超重擊或重拳作主打。如你是遲跳的一方，可在一跳起（垂直跳或斜跳）時立即用超重擊或輕腳截擊。

防守

若對手使用空中必殺技攻過來，可用焚鬼炎截擊或「格完昇」或用R.E.D. KICK對空（但如用R.E.D. KICK對空，便要早點出）。當然，亦可用垂直跳或跳前的超重擊/ 重拳/ 重腳與之硬拼。如果對手跳過來攻擊，亦可用上述方法對付之。


■用R.E.D. KICK對空

對遠程飛行道具

如遇着那些有波放，又到版尾的人物，可直接跳過去攻擊。若對手會昇的便打鬼佢個昇。又或可用荒咬/ 毒咬「格完燒」。當然，最基本的，就是保持近身戰，廢了他們的「放波功能」。

比較難對付的人物：

陳國漢：

人用的「波波」基本上沒有招式可言，多是用重拳重腳或超重擊與你鬥轟。所以最好的戰法，就是在一開始時盡快搶攻，然後反攻為守。可用戰法（1）及（3）來進攻，若得手，便可令對手陣腳大亂。若對手使出鐵球大回轉迫過來，便一直拉遠距離，別讓他埋身（因擋了鐵球大回轉會被扣去很多體力，而對手很多時會在收招時使出大破壞投）。總之，當自己的體力多過對手時便保持距離死擋，便可穩操勝券。

草薙京：

人用的草薙京，多會用荒咬/ 毒咬來封位，所以最好在擋格後立即蹲下輕腳/ 蹲下重腳來反擊，或用焚鬼炎來「格完昇」（這個方法較好）。至於他的焚鬼炎，你可在跳過去時用超重擊與他鬥轟，又或在跳過去時用重拳打那昇。如遇着他出琴月陽的話，便立即用站立輕拳截了他，昇得切就用焚鬼炎昇佢，又可用荒咬「格完燒」。至於他的R.E.D. KICK，則是一招比較「陰濕」的中距離中段招式，但只要站立擋着，便不用怕的了。而且擋完又可反擊，所以可以放十萬個心。另外，他的七十五式改，因為出招慢，所以好易被你的輕拳輕腳截擊。若「有幸」擋了他的大蛇薙，你便可隨心所欲地反擊（小弟喜歡用琴月•陽），記住要嗌「多謝」呀（不過後果自負）！

坂崎獠：

人用的坂崎獠，在進攻方面，多會採用跳前超重擊/ 重腳/ 重拳→蹲下重拳→虎煌拳這招。如要對付，可在對手跳過來時立即用垂直跳超重擊/ 跳前重拳/ 焚鬼炎或R.E.D. KICK其中一招（其中以前三招較好）。總之，不能讓他跳到過來。另外，人用的坂崎獠，也好喜歡將你埋版邊，再用虎煌拳→猛虎雷䨻剛→虎煌拳→猛虎雷……來屈你。要對付這種戰法，可在對手出虎煌或猛雷䨻剛時用焚鬼炎「格完昇」。如認為這反擊方法不夠強，可在對手出招時用「荒咬三連」來「格完燒」。在防守方面，坂崎獠多數會用出虎砲來對空。所以可在跳過去時用空中超重擊來與他鬥轟，因為就算一齊中，他都會比你更傷的。至於若對使出龍虎亂舞→龍虎亂舞→龍虎亂舞→龍虎亂……這招的話，那便可在他出完再出時立即用站立超重擊將他轟走，又或一直死擋，由得他死撞（因為擋了龍虎亂舞是不會扣去任何體力的）。





■就算一直擋龍虎亂舞，也不會扣去任何體



人物特點：

速度慢(27人中排第22，女角中排第7，即尾二，啱啱快過VICE)，所以較為被動。拳腳招方面，以遠距離站立輕腳/ 遠距離站立重拳及遠距離站立重腳這三隻很長的一拳兩腳較好用，用以「陰」人很不錯。她的站立超重擊，會先轉身行前一步才出招，故可作「奇襲」用。缺點是如太接近對手，便好易打不中。她的近距離站立重拳可防空，是十分之好用的對空技。而她的跳前重拳，在空中按多一下，是有2 HITS的。可惜的是，小香澄基本上可算是沒有連招的人，所以多是用拳腳招來封位及進攻，用反技來防守。在她的必殺技之中，除了反技之外，大多出招出得慢，要小心使用。理想的戰法，都是與對手作近身戰，並不停地封位，控制戰局。她和KING及不知火舞一樣，是有援護攻擊的。




■攻擊範圍好鬼遠的拳腳招

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→	(a) 降破 (b) 超降破 (c) 龍卷槍打→空中追打
(2) 前衝向對手→後緊急迴避→	(a) 降破 (b) 超降破
(3) 前衝向對手→前緊急迴避至對手身後→	(a) 龍卷槍打→空中追打
(4) 跳前重拳→站立重拳→龍卷槍打→空中追打	
(5) (對手在版邊) 超降破→站立重拳→龍卷槍打→空中追打	

分析：

若你衝向對手，如果對手想反擊，那戰法1(a)便生效。戰法1(a)能產生截擊作用。而戰法1(b)及2(a)～(b)會先令對手的反擊落空，然後才攻擊。至於戰法1(c)及戰法(3)，則是用來對付那些「死擋派」的戰法。至於戰法(4)，則是一招攻擊力大而又十分常用的連招(如對手在版邊，效果會更好)。而戰法(5)，卻是一招難出到震但攻擊力卻不強的連招，得閒可用來娛賓。




■好使好用的連招

招式分析：

降破：算是遠程飛行道具。出招時，小香澄會先跖低才放波(個形狀有點似某運動鞋的LOGO)，重的則會先行前一步才出招。出招出得慢，但勝在距離幾遠，可用以「陰」對手用。缺點是若距離太近的話，是打不中對手的。攻擊力：(輕)16；(重)20



■在這個距離，是打不中對手的

空中降破：空中必殺技。小香澄會在空中出降破(攻擊範圍近乎水平線)，但出招慢，可算是小香澄的廢招之一。最好的用法，是如在後跳時對手跳前追擊，可用此招打佢番轉頭。或在跳前時用此招截擊正想跳起的對手。攻擊力：(輕&重)15



■人跳你又跳？

白山桃：有攻擊力的反技。在出招時，小香澄會先舉起手臂，然後用另一隻手轟向對手。在舉起手臂時，是可格開對手的攻擊的(連遠程飛行道具及必殺技也能格開，詳情請參閱本誌第35期「反技大圖鑑II～小香澄篇」)。若對手在小香澄舉手時不攻擊，小香澄也會轟向對手的。亦因為此招與普通反技不同(就算對手不出招，也會攻向對手，又可格開必殺技及飛行道具，更可作對空技用)，所以這招比滅身無投(小香澄的「純種」反技)更常用。缺點是反不到對手的站立拳腳招及下段攻擊。攻擊力：(輕)每HIT 5；(重)每HIT 12



■格完打

滅身無投：小香澄的「純種」反技，可以說與傑斯大人的上段觸身投一樣。出招時，小香澄會先舉起一隻手臂。若此時對手出招(包括必殺技及跳過來攻擊的拳腳招)打中，小香澄便會將手丟開。若對手不攻擊，小香澄也不會像傑斯大人般做出一個十分顯眼的失敗動作。缺點是反不到對手的站立拳腳招及下段攻擊；而若對手在你出招時不出招(如對手一跳過來時你就出滅身無投，但佢唔出招)，對手便有機可乘。所以，不要經常用滅身無投來對空，免得被對手「捉到路」。攻擊力：23



殺掌陰蹴：可以説與傑斯大人的下段觸身投一樣。出招時，小香澄會先擺出一個架式。若此時被對手出站立拳腳招打中，小香澄便會一腳將對手踢開。若對手不攻擊，小香澄也不會像傑斯大人般做出一個十分顯眼的失敗動作，但缺點是反不到對手的必殺技及下段攻擊。如果配合白山桃及殺掌陰蹴來使用，小香澄便成為一個「反技女王」(滅身無投對付跳過來的攻擊及必殺投；白山桃對付遠程飛行道具及對空；殺掌陰蹴對付站立拳腳招)。攻擊力：26


■殺掌陰蹴可用作對付對手的站立拳腳招

龍卷槍打：可算是指令投。出招時，小香澄會先轟對手四下，受害者便慘被轟上半空。這時，小香澄便可跳前作空中拳腳或空中超重擊追打(記住，係只限跳前拳腳招及空中超重擊，其它方法一律打唔到)。但問題是，好易會出錯，慘變重白山桃。攻擊力：每HIT 7

超降破：全27人中攻擊力最弱的超必技。平時可看作幾個差啲去到版邊的降破(但個樣似「鯊魚鰭」)，對手很難跳過來出招時可將草薙京般按住A或C掣不放來延遲出招時間，即所謂「儲」。在儲的間內，是可任對手打的。缺點是出招出得慢，而若果雙方距離太近的話，是打不中對手的。共5 HITS。MAX時可去到版尾，共7 HITS。如「出得切」的話，可在對手從遠距跳過來時用以「迎賓」。攻擊力：26；(MAX)29


■在這個距離，也是打不中對手的

見招拆招！

對昇系

若跳過去時手用昇系招式來反擊的話，那便只可用空中重拳或空中超重擊來打昇。因為即使一齊中招的話，對手是會比你更「傷」的。但要注要的是，打昇要打得準，亦不可太早出招。因為昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，打昇最好要對手「起咗昇」才好打。

對突進技

要對付突進技，可用白山桃來或滅身無投反擊。當然，亦可用龍卷槍打來打佢(但危險性較高)。不過，最好用、最實用、最方便、最簡單的方法，便是用站立或蹲下輕拳來截擊。

空中戰

可在空中戰中用空中超重擊及空中重腳作主打。如你是遲跳的一方，可在一跳起時立即用輕腳/ 輕拳或超重擊截擊。

防守

若對手使用空中必殺技攻過來，可用白山桃或滅身無投反擊，又或用白山桃來對空。當然，亦可用垂直跳或跳前超重擊/ 站立重拳與之硬拼。如果對手跳過來攻擊，亦可用上述方法對付之。

對遠程飛行道具

如遇着那些有波放，又到版尾的人物，可在近距離用白山桃「格完打」。當然，最基本的，就是保持近身戰，廢了他們的「放波功能」，並可不停用站立重腳/ 站立重拳或站立輕腳來封位，使之動彈不得。

比較難對付的人物：

陳國漢：

人用的「波波」基本上沒有招式可言，多是用重拳重腳或超重擊與你鬥轟。所以最好的戰法，就是在一開始時盡快搶攻，然後反攻為守。可用戰法(3)及(4)來進攻，這可令對手難以反擊。如果他跳過來便用白山桃/ 滅身無投/ 超降破來對空(以前兩者較好)。若對手使出鐵球大回轉迫過來，便一直拉遠距離，別讓他埋身(因擋了鐵球大回轉會被扣去很多體力，而對手很多時會在收招時使出大破壞投)。總之，當自己的體力多過對手時便保持距離死擋，便可穩操勝券。



■你唔好過嚟呀！

金家藩：

人用的金家藩，多用快攻，要完全擋格並不露出破綻是很難的。所以最好以快打快，跳過去與他鬥轟。若他用半月斬/ 飛燕斬/ 空砂塵來對空，可用空中超重擊打他的身體。如他想用流星落來「陰」你，你可在蹲下擋了第一段後，立即用站立重拳或滅身無投來截擊(站立重拳簡單易用，而且成功率高；但滅身無投較「型仔」，而且又可給予對手比較大的心理打擊)。若你打算主動出擊，可以用戰法(4)作主打。只要佢中你一次連招，便夠你返本有餘的了。



■擋完就用滅身無投

MATURE：

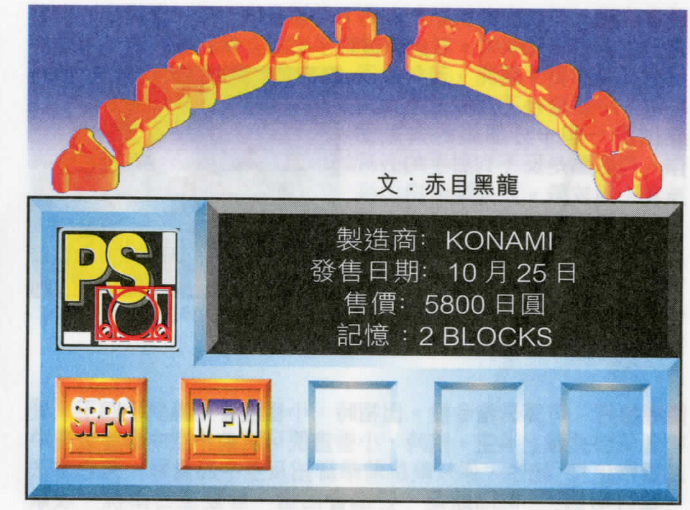
人用的MATURE，多是用站立超重擊→METAL MASSACRE來進攻。如要破招，可先拉遠距離，在她使出METAL MASSACRE時立即垂直小跳，然後用超重擊踢佢塊面，或用白山桃/ 滅身無投來反了她。如你跳過去進攻，她多會用站立超重擊來對空。你可用空中超重擊與她鬥轟，亦可用重拳打佢條蛇腰(但其實這樣不化算)。若然她跳過來，她多會用跳前輕腳→站立輕腳→MATAL MESSACRE這連招或跳前輕腳→站立輕腳→站立重腳→MATAL MESSACRE來封位。所以，最好在她跳過來時立即跳起，並在一跳起時立即用輕腳/ 重拳或超重擊截擊。又或用滅身無投/ 白山桃來對空。總之別讓她跳過來，免得被她屈體力。





■可用滅身無投或白山桃來對付 METAL MASSACRE





第五章　遺產

在第四章的故事之中，艾修等人已開始他們的真正戰鬥，在第四章的最一戰之中，艾修等人在嘉蒙手下救出了背叛了他們的玲，不過亦因為這樣，社魯夫得到了使用「裁定之炎」的工具，這次的事情充份表現出艾修的為人正直，而且亦很明顯地顯示出現時的統治者「希路」的邪惡一面，正因為這點，艾修沒有怪責玲，反而原諒她，給她一個重生的機會，於是，這刻的艾修等人已變回一支「完整的隊伍」了。



原來玲是出生在一個族之家，不過那是上一次革命之前的事了，正因為她是貴族，所以在革命成功之後，革命份子便開始他們的「狩捕貴族」行動，所以玲便成為了他們的目標，她的父、母、兄、弟、甚至家庭也受到牽連……

古来、神々の住処と呼ばれてきたこの地は、

この地を目指し、海路をとって北上した。

而由煞姆狄拉的口中，艾修等人得知在被嘉蒙所奪的指輪之中，原來是刻着一些「古代布拉夫文字」(**古代ブラフ文字**)的，而從煞姆狄拉的考正之中，他發現了這是一個特定的座標，正確的地點應是在「度魯尼山脈」(**トルネー山脈**)之中的一處地方。

BATTLE 25華魯多灣（ワルト湾）

勝利條件：將所有敵人消滅

失敗條件：艾修死亡

到了現在，希路雖然得到了「裁定之炎」，不過他一直也不知道這東西的真正力量，而且他仍不知自己一直以來也是杜魯夫的一隻棋子而已，希路以為有了這「裁定之炎」便可以使人民完全信服他……不過，現在這隻棋子已沒有利用價值了，所以杜魯夫便狠下殺手，將希路也殺死了，他自然便成為了新的國王！



■這個木箱可以幫助艾修一伙不被敵人圍攻。



■這便是死亡剎刀的可怕攻擊魔法。

而另一方面，艾修等人已到達了這最後的目的地，不過，在他們面前的竟然是一大群的怪物，為了要阻止杜魯夫的奸計，為了要將所有的人民拯救過來，他們唯有拼死一戰。

在未上岸之前，艾修等人要和這些怪物一決高下，不過艾修等人的戰鬥力今非昔比，所以可以輕易的通過的，不過在這裏有一點要先提醒一下玩者，因為在這裏有三隻EX WORM之多，所以在走位上要特別留意，首先在東方進發的戰士們一定要先將木箱移到比較前的位置，因為這樣便可以阻礙敵人的前進，不過又不要向東方轉彎，因為這樣便會受到EX WORM的攻擊，當以上的部署完成之後，便可以派出弓箭手或魔道士出動，然而最好是可以派出一些有高防禦力的人物，因為在他們面前有一個死亡剎刀，只要可以抵擋1 TURN的話便可以了。

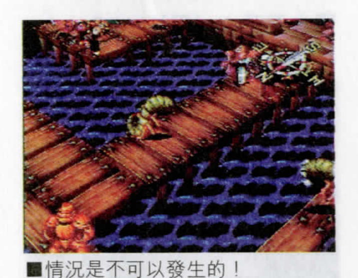
在另一面的戰士們便不要輕舉妄動，因為在他們的正前方是有一個死亡剎刀，他是一個非常難對付的敵人，因為他的攻擊魔法是非常厲害的，如果戰士們一向前行便會成為他攻擊的目標，再加上有兩隻EX WORM在附近，所以一有任何舉動基本上可以說是死路一條。

在戰略上艾修一伙在這場戰事之中應以魔道士和弓箭手為中出擊，因為在木橋之上作戰，可以拉接前進攻擊敵人的戰士其實不多，所以可以作遠距離攻擊的人物便大派用場，再加上魔道士可以使出隻體的攻擊魔法，在這種「被動」的狀態之下更加適合。

在西方的出口之前是有一條非常長的直路，這是非死守不可的地方，因為如果敵方的EX WORM進佔了的話，自軍便會成為「甕中之敝黽」，當艾修等人差不多將所有的敵人清除之時，別忘意在敵人後方的兩個寶箱，小心！在西那個是怪物來的，至於在東面那個便要靠那個木箱才可以得到手的。

敵方編隊：

硫酸鬼（飛）　LV 19 × 2
（アシッドゴースト）
黃金石巨人（甲）LV 19 × 4
（ゴールデンゴーレム）
EX WORM（弓）LV 18 × 3
（エグワーム）
骷髏戰士（戰）LV 19 × 2
（スゲルトンウォリアー）
死亡剃刀（魔）LV 18 × 2
（デスシェイド）


■情況是不可以發生的！

■這個寶箱是陷阱，不打也罷。

BATTLE 26　度魯尼山脈

勝利條件：將卡捷打敗
失敗條件：艾修死亡

在未進入「度魯尼山脈」之前，這條「開拓村索布」(**開拓村ソルボー**)便是最後的休息之所，所以在這條村之中，艾修私人一定要進行足夠的補給，否則在日後的路途上可能會出現一些問題，而且到了這裏最好是可以將所有的人物也升至最高的級別，否則在戰鬥力上可能會有所不及。而在「開拓村索布」的一夜中，艾莉娜造了一個非常古怪的夢，在夢中她被一團非常大的光所包圍着，這使她從夢中驚醒過來，對於這次的怪夢她不以為然，不過，這會是一個重要的預兆……

艾修他們一進入度魯尼山脈便遇上了敵人的部隊，原來艾修人在不知不覺之中已被敵人作前後包圍，而且對手更是強橫至極的四天王其中二人——傑恩和卡捷！不過由於在首都傳出傑恩父親殺的消息，所以傑恩會離開戰場。

在這樣的形勢之下，艾修等人便有如腹背受敵，前方高處又有對人的強手卡捷，而在後方又有一隊強猛的「裝甲兵」，所以艾修等人唯有努力的抗爭到底，不過，其實在這場戰役之中是有一個非常玄妙的解決方法的，那便是在吊橋之前的一個「掣」，這個掣可以說是掌握着艾修一伙的生死，所以無論如何一定要先跑到這地方上，至於後方的追兵，由於是裝甲兵，所以步行速度比較慢，所以是可以暫時不加理會的，只要先對付面前的敵人。

由於在處有敵方的弓箭手，所以必定要先破之，這情況下唯有派出自軍之中的弓箭手出動，只要將敵方的弓箭手擊倒，這場戰事便會勝算大增。而另一點要注意的是在戰鬥之中敵方的「鷹人」，因為這些鷹人有着非常高的移動力，所以如果一不留神便會被左右夾攻，對於這種情況，可以派出三至四名戰士出動先將一邊的鷹人消滅，這樣便可以為駐守中路的同伴解困。

一直也沒有說那個「掣」的用途，現在揭盅了，原來這個掣是用來將橋收起的，亦即是說在按掣之後，這條橋便會消失得無影無蹤，如果將在後方的敵人全引到橋上再按那掣的話，便可以一舉將他們消滅，完全不費一兵一卒，真是絕對的「有着數」。至於那個甚麼四天王之一的卡捷其實沒有甚麼大不了，但要少心他那四方向的攻擊，如果太接近的話可能會有危險的。


■這是一個關乎全隊戰士生死的開關掣。


■小心被敵人的飛行兵左右夾攻。

敵方編隊：

卡捷（武）　LV 23
（カーツ）
射手（弓）　LV 21 × 2
（シューター）
裝甲兵（甲）LV 26 × 4
（アーマー）
鷹人（飛）　LV 23 × 6
（ホーク）
祭司（聖）　LV 21 × 2
（セージ）
大魔法使（魔）LV 21 × 1
（ウォーロック）


■要盡快將一邊的鷹人消滅。


■在這況下按開關掣的話……呵！呵！呵！

BATTLE 27　狄斯古平地（デスク平地）

勝利條件：將所有敵人消滅
失敗條件：艾修死亡

戰鬥完畢，艾修回想傑恩在離去之前曾說希路被暗殺之事，這時其他人也想到可能杜魯夫已開始他的行動了，所以現在的情況其實比以前更加不妙。離開了度魯尼山脈，眾人便前往在度魯尼山脈之前的「邊境之村」，不過，當艾莉娜到達這「邊境之村」之時，她好像對這個地方有一些特別的感覺，而這種感覺是何等的親切，不過，事實上她是從未到過這裏的。

正當艾修和村長談及有關「裁定之炎」之時，一名村民突然到來，謂村長的孫女莉娜（**リィナ**）在東北方採草摘藥時遇上了怪物，所以艾修等人便前往拯救，不過，在艾修等人面前，這小女孩竟然使出一種古代高級的防禦魔法「物質衛盾」（**エレメンタルシールド**）。

艾修等人在狄斯古平地所遇上的怪物均不是怎樣的高強，不過在玩者面前共有三隊的敵人，其中以兩側的敵人最難應付，因為當中有兩個會使用強大攻擊魔法的「死亡剃刀」，雖然他們是如此的厲害，不過就是因為他們是如此的厲害，所以便要速速將他們解決。不過在出擊之前，一定要注意一點，那便是在這個「死亡剃刀」左右有一隻「EX WORM」，所以不能單派一個人上前，而且不可以使用防禦力低的人物。

除了「死亡剃刀」和「EX WORM」之外，其他的敵人可以說是不堪一擊，尤其是那些「黃金石巨人」，因為只要受魔法攻擊便會失去大量的HP，所以在對付這種敵人時不妨使用大量的


■這小女孩竟然會使用這等高級魔法……


■小心被敵人圍攻！

魔法攻擊，這樣便可以快快「完功」。最後，在正中央的寶箱真是不開也罷，因為原來這又是一隻寶怪物，所以，開不開便由玩者自己決定了。

敵方編隊：

死亡剎刀（魔） LV 22 × 2
（デスシェイト）
骷髏戰士（戰） LV 22 × 2
（スゲルトンウォリアー）
黃金石巨人（甲）LV 22 × 6
（ゴールデンゴーレム）
EX WORM（弓）LV 22 × 3
（エグワーム）
硫酸鬼（飛） LV 22 × 2
（アシッドゴースト）



■如不及早消滅死亡剎刀便會……



■可惡！又是寶箱怪物……

BATTLE 28　灼熱洞窟

勝利條件：將火龍擊倒
失敗條件：艾修死亡

在一輪戰鬥之後，艾修終於將莉娜帶回村長「拜多榮」(バドウィン)的身邊，不過這位村長似乎一直也不大願意將秘密説出，但是在孫女的哀求之下，村長終於也肯給予艾修等人一次的機會，不過要他們先通過一個考驗，便是要他們在「灼熱洞窟」之中取得「火龍之牙」，只有能完成這個考驗才可以得到村長的幫助，得到對付「裁定之炎」的方法。

在「灼熱洞窟」之中，敵人的攻擊力其實不強的，只有數隻的「EX WORM」是比較難對付的，而且他們的位置也是比較難到達的，而艾修在這戰之中最先要做的是將在西北方的三隻怪物消滅，因為這三隻怪物可以是這場戰鬥之中的重要人物，如果不先將他們消滅，整隊人便會變成前後受敵，所以不論用上甚麼的人力物力也要先將這三隻怪物消滅。

之後，在前方的怪物便會一湧而上，不過，只要艾修等人一直死守在原本的位置便可以「以逸待勞」，這樣艾修人便可以很輕易的將所有的敵人消滅。然而，在另一面的兩隻怪物「硫酸鬼」和「EX WORM」，這兩隻怪物的位置比較難到達，所以一定要派出飛行兵出動，但是由於飛行兵的防禦力比較低，所以要速戰速決，免得一時錯手死在這「EX WORM」的口下。

未和最遠的「火龍」作決戰之前記着要去開寶箱，然而在這「灼熱洞窟」之中的寶箱是不易取的，在寶箱四周也是木箱，玩者一定要「很技巧地」移開木箱才可以得到這寶箱之內的「龍槍」。而最後要對付的便是這版真正的敵人「火龍」了，然而這火龍的攻擊力其實不高，但是勝在HP夠高，所以最好便是使用魔法攻擊或弓箭攻擊了，這樣便可以防止被「火龍」直接擊中。

敵方編隊：

火龍（飛） LV 26
（サラマンダー）
EX WORM（弓）LV 23 × 3
（エグワーム）
硫酸鬼（飛） LV 23 × 3
（アシッドゴースト）
骷髏戰士（戰） LV 23 × 4
（スゲルトンウォリアー）
黃金石巨人（甲）LV 23 × 4
（ゴールデンゴーレム）



■用箭射你，冇仇報！



■要開這個寶箱就好像是玩《倉庫番》一樣。

BATTLE 29　邊境之村

勝利條件：將莎碧妮擊倒
失敗條件：艾修死亡

戰鬥完畢之後，艾修一行人便以最快速度趕回「邊境之村」，可惜當眾人回到那裏時，那裏的景象真是非常嚇人，因為那裏已面目全非，原來「古烈遜」的人已來到這裏，而且將這裏的人全部殺死了，而為了維護艾修人，最後就連村長亦不能倖免，終於死在「古烈遜」的爪牙手上。這次帶隊來這裏攻擊的便是四天王之一的「莎碧妮」。

這一戰可以説是生死存亡之戰，因為敵方這次可謂「傾巢而出」，因為不論在村之中又或是在村對岸之上也有非常多的敵兵，而且敵人的LEVEL更是在艾修等人之上，所以此戰其實是凶險非常。就艾修一伙的位置而言，是極度不利的，因為在方有多個的「裝中兵」，而在前方的村莊之中亦有着敵方的主力部隊，所以進又不成，退亦不成……

其實艾修等人應是向前進的，不過並非所有人向前進攻，因為也要有人向後攻擊，又或者是消滅後方的敵人，這個任務一定要由使用攻支魔法的人物去做，因為在後方的大部份也是裝甲兵，所以用魔法攻擊的效果會特別好！不過，為了避免和這些裝甲兵有正面的衝突，所以最好在河道之上使用魔法，而早前説過的「前進部隊」的最佳人選便是主角和「飛行兵」，主角有着非凡的戰鬥力，而飛行兵則有着高移動力，所以這兩種人便是最佳人選（所以玩者最好多製造多些飛行兵）。

有了魔法使之助，在後方那些高LEVEL的裝甲兵應該可以「死得」了！再説回那些「敢死隊」，當過了河之後便可以大開殺戒，不過只限有高戰鬥力的主角而已，又或者其他同伴可以協助主角殺敵，不過最少要有兩個隊員走到開關掣附近，待其他在河上的隊員回到岸上之後便可以開水閘，這樣，敵人的進攻路線



■這三隻是首先要消滅的。



■死守在這地方是最安全的。



■「火龍魔法」大派用場了！



■這是勝負關鍵的開關掣，而且……



便只剩餘在北方的「小橋」而已。

在第4 TURN之時，因為莎碧妮仍未能將艾修等人消滅，所以傑恩便親自出馬，而且他更帶來了兩個鷹人和三個騎士，他們的出現地點便是在開關掣的地方，不過，如果艾修在早前是過了河的話，便可以將這隊人分散，戰鬥會變得輕易得多。只要將這些敵人消滅之後，便可以將所有的隊員調入村中，開始向敵方的「死剩種」發動最後攻擊。

敵方編隊：

莎碧妮（弓） LV 28
（サビーニ）

祭司（聖） （セージ）	LV 29 × 1	裝甲兵（甲） （アーマー）	LV 29 × 6
祭司（聖） （セージ）	LV 25 × 2	裝甲兵（甲） （アーマー）	LV 26 × 3
大魔法使（魔） （ウォーロック）	LV 25 × 2	射手（弓） （シューター）	LV 25 × 4

敵支緩部隊：

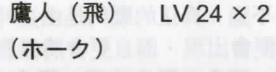
傑恩（戰） LV 29
（ケイン）

騎士（戰） （ナイト）	LV 25 × 3	鷹人（飛） （ホーク）	LV 24 × 2


■這裏將會是在後半段戰鬥中唯一的通道。


■艾修過了河便可大開殺戒！

BATTLE 30 愛洛依湖(オロイ湖)



勝利條件：莉娜成功到達神殿入口
失敗條件：艾修死亡/ 莉娜死亡

經過一場苦戰，艾修等終於也將莎碧妮打敗了，不過在村莊之中的人也無一倖倪，在只剩下孤苦無依的莉娜，然而，在村長死前的一刻，他向艾修透露出唯一對付「裁定之炎」的方法，那便是傳說中的魔劍「VENDAL HEARTS」，為了要得到這柄傳說中的「破滅之劍」，村長便吩咐莉娜帶艾修到「愛洛依湖」的神殿之中，將那裏的封印解開，不過，如果使用這「破滅之劍」的人心存疑惑的話，便會被這劍的凶性所支配，說到這裏，村長終於也離開了這個世界……

本來莉娜已開始解開封印，不過，在神殿之外的守護使者為了要證實艾修是否有資格的人，所以在這裏艾修等人又要再一次的戰鬥了，目的是要打倒所有的守護者。不過在一開始之時，艾修等人是看不到到達神殿入口的路，因為在前往神殿入口之前，艾修等人要經過二個封印，每解開一個便可以看到多一段的路，所以在這場戰鬥之中艾修等人可以活動的空間其實是非常少的。


■這便是神殿的入口，不過……


■莉娜正解開第二個封印。

在每一段的路上也會有新的守衛出現，而且封印只有莉娜才可以解開的，再加上她是一個「NPC」，所算敵人是何等的易對付也可能會因為莉娜的死而失敗！所以在未消滅有守衛之前(以每段路而言)，最好將莉娜的行動完全封着，只要在莉娜可到之處上放着隊員，這樣她便不可作任何活動。

至於對付敵人方面，這版可以說是輕而易舉，因為敵人的LEVEL不高，而且大多也是「甲」系的人物，所以只要使用大量的魔法攻擊便可以以無敵的姿態完成任務，而且就算敵人是「弓」系的也不要緊，因為在隊中的弓箭手在這版之前亦應升到最高的級數了，以他們現時的戰鬥力，應可以「一箭一隻」了！

戰鬥雖然是非常輕易，不過，不要忘記開寶箱，因為在兩個寶箱之中也有着非常貴重的ITEM，所以如果MISS了的話，便一定會後悔莫及。

敵方編隊：

（第一封印解除時）

GUARDAIN COMMANDO（甲） LV 25 × 4
（ガーディアンコマンド）

GUARDAIN CANNON（弓） LV 24 × 4
（ガーディアンキャノン）

（第二封印解除時）

GUARDAIN COMMANDO（甲） LV 24 × 4
（ガーディアンコマンド）

GUARDAIN CANNON（弓） LV 23 × 2
（ガーディアンキャノン）

（第三封印解除時）

GUARDAIN COMMANDO（甲） LV 25 × 2
（ガーディアンコマンド）

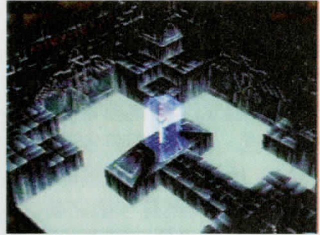

■這四隻圍在一起守衛者可以一網打盡。


■記着這個箱之中有「貴」ITEM。

後記：

艾修等人終於也可以進入神殿了，在他們面前的便是村長口中那柄傳說之中的破滅之劍「VENDAL HEARTS」，而在這世上亦只有莉娜一個人有能力解開這個封印，不過，知道有「裁定之炎」的嘉蒙又怎會不知道「VENDAL HEARTS」的事呢，所以就在莉娜正準備解開封印之時，嘉蒙出現，而且使出他窮一生精力研究出來的次元魔法「DIMENSION HOLE」(ディメンションホール)，將小女孩莉娜封在異次元世界之中。

正當眾人也感到絕望之際，艾莉娜竟然神態自若，原來她已將所有的事想起來了，她原來便是莉娜，原來這個小女孩莉娜便是小時候的她，亦即是在未失去記憶前的她，現在，艾莉娜重拾自我，而且想起以往所有事情的她在亦有力解開「VENDAL HEARTS」的封印了！


■這便是傳說之中的「VENDAL HEARTS」。


■莉娜慘被打進異次元世界之中。


■艾莉娜正在解開「VENDAL HEARTS」的封印。


■艾修終於也取得了「VENDAL HEARTS」！

第六章　愚者的墓誌銘
（愚者の墓碑銘）

得到了「VENDAL HEARTS」的艾修得到萬人擁戴，而且解放軍的力量亦一天比一天強，現在他們的目標便是帝國的首都「舒美利亞」(シュメリア)，只要能攻陷這地方，漫長的戰鬥便會結束，而人民亦可以重過和平的生活。另一方面，失去了皇帝希路的帝國變得非常混亂，而長年也在幕後制政權的杜魯夫終於也露出他的真面目……







BATTLE 31 佳亞斯砦（ガイアス砦）

勝利條件：將傑恩打敗
失敗條件：艾修死亡

戰事終於也到了決定性的階段了，現在由艾修所帶領下的解放軍已開始向帝國的首都發動最後的攻擊了，而直接由艾修帶領的主力部隊則已到達了「古拉斯戈村」(グラスゴーの町)，這裏亦可以說是艾修等人最後的補給地。經過了適當的補給之後，艾修等人便開始他們最後的旅程，要進入首都，最先要經過的便是這個「佳亞斯砦」，而駐守這個重地的便是「古烈遜」的總指揮「傑恩」，不過，他這一戰並非為了帝國，而是為了要打敗艾修，因為他的所有同伴也是死在艾修等人手下的，所以，這是他最後的一戰。

在這個防衛森嚴的地方共分為多個部份，艾修等人首先要對付在前排的敵人，這群敵人之中是有着所有不同的兵種(飛行兵除外)，所以要特別留意，不過只要有一個好的弓箭手便可以了，因為在城樓之上的兩個弓箭手和魔法使也可以用弓箭手對付的，當然，一個人的力量有限，只要加上魔法使之力便可以輕易的對付。至於左右兩邊的騎士和裝甲兵，由於LEVEL比艾修一伙為低，所以只要受一次魔法攻擊，便可以由任可人物解決。

■面對強勁的弓箭手，這四個敵人死定了！


■只要這個大魔法使敵開城樓便可以用弓箭手對付。

到了第二個樓，亦是相當易應付的，因為在之上只有四個敵人，試問兩個騎士和兩個魔法使又怎會是艾修等人的敵手呢？而且最有攻擊力的只是大魔法使，只要先將他消滅便萬事無憂。只要這四個敵人被消滅之後，其後的兩個裝甲兵便會上前向艾修等人攻擊，不過，EASY JOB！最後，只要將一個石球推向石牆便可以使牆降下。

不過，真正的戰鬥是由這時候開始的，因為在牆降下之後，嘉蒙便會出現，而且更會將傑恩魔化，被魔化了的傑恩戰鬥力會大增，而且他更會使用一種全空域的攻擊魔法「等離子網」(プラズマウェーブ)，這種魔法攻擊是可以打中全部人的，而且最少也會扣去人物三分之一的HP，是一種非常恐怖的魔法，幸而他只可以使用三次，之後他便會真正出動攻擊。而這時的傑恩亦和以前的他沒有太大的分別。

敵方編隊：

傑恩（戰）(ケイン)	LV 29	祭司（聖）(セージ)	LV 26 × 3
裝甲兵（甲）(アーマー)	LV 27 × 6	大魔法使（魔）(ウォーロック)	LV 26 × 3
騎士（戰）(ナイト)	LV 27 × 6	射手（弓）(シューター)	LV 26 × 4


■這便是魔化後傑恩使出的強大攻擊魔法。

■傑恩之死期……！

BATTLE 32 戈柏達之丘（コバルタの丘）

勝利條件：將所有敵人消滅
失敗條件：艾修死亡

自從艾修得到了「VANDAL HEARTS」之後，他便經常見到一些幻影，這些幻影使他感到非常困憂，在這些幻之中，他見到四周的人稱他為賣國賊、叛徒之子……不過，現在不是想這些的時候，因為艾修他們來了一個名叫「戈柏達之丘」的地方，如果各位玩者記憶力好的話，應會記得這便是艾修和「古拉奧斯團長」(クラウス団長)約定的會合地方。



不過在會合之前，艾修等人先要面對在他們前面出現的帝國軍。不過這隊的敵人是不堪一擊的，因為在隊中的成員不是非常厲害的人物，而且在LEVEL上也和艾修等人有一點距離，況且在地理上他們已輸了一大半了，因為在山丘上的石球將會是他們失敗的最主要理由，只要艾修等人到達山丘頂，將石球丘部推下便可以削去他們很多的HP。

反而在這場戰鬥之中最厲害的敵人是那四隻會飛的「吸血蝙蝠」，因為牠們的移動能力高，再加上牠們會令對手「迷惑」，在這種情況之下如果是一個人的話，很易會因為不能戰鬥而導致「戰死」。所以最好是利用魔法使出動，再加上一次的攻擊便可以將吸血蝙蝠打倒。

說回在山丘上的決戰，將所有的石球推下山的話，應可以削去敵兵的HP，所以當他們上到山丘頂時已是殘兵一隊，以現時艾修等人的戰鬥力而言，「一劍一個」絕對不是問題，而這時候給那些LEVEL比較低的隊員升LEVEL的好時機，千萬不要錯過。

最後要一提的是在敵人北方出現的寶箱，小心！這寶箱之中是一件非常貴重的武器，記着一定要拿到手。

敵方編隊：

吸血蝙蝠（飛） LV 28 × 4
（ブラッディーバット）

轟擊手（弓） LV 28 × 4
（ボンバー）

士兵（戰） LV 28 × 7
（ドルーバー）



■在小山丘頂的石球是極好的「攻擊品」。



■小心被吸血蝙蝠弄至「戰鬥不能」。



■本身已傷疲交集的敵兵上來只是送死。



■這是可以在戰鬥之中令死去同伴重生的道具。

BATTLE 33　首都舒美利亞

勝利條件：將嘉蒙打倒
失敗條件：艾修死亡

在戰鬥完結之後，艾修終於也抵受不了這柄「VANDAL HEARTS」的魔性，被魔化了！這時古拉奧斯團長也達了，不過在他面前的是一個失了本性的艾修，而且艾修更位他一直非常敬重的團長揮劍，可是，古拉奧斯團長竟然毫不反抗，終於……這一劍，差不多將古拉奧斯團長的性命取去了，不過，艾修的意識也回復過來了，在垂危的古拉奧斯團長口中，艾修終於知道了當年其父被誤指為叛徒之謎，原來當年是古拉奧斯團長誤信傳言將艾修之父當作是叛徒，所以才會發生這件悲劇……

對於親手打傷古拉奧斯團長，艾修感到非常內咎，不過艾莉娜的一番勸勉之後，終於能夠重新振作起來，向未完的旅程進發。現在，艾修一行人終於也到達了帝國的首都「舒美利亞」，不過在他們眼前的景象真是嚇人，因為他們看到怪物正在殺害帝國的軍隊，大家也是人，艾修又豈會坐視不理，而且要打倒杜魯夫便一定要通過這裏，所以不論在公在私也要對付這些怪物。

這場戰鬥是非常困難的，因為在這戰之中有不少的敵人也是第一次出現的，例如「BEHIR MOOT」便是，而且他們的戰鬥力又高，再加上他們的指揮便是煞姆狄拉的弟子嘉蒙，而且這是攻入最後場所之前的最後一戰了！戰鬥一開始，艾修等人應該迅速的散開，排成一字形，這可以防止被敵人作集體攻擊，而且當敵人的兩隻BEHIR MOOT飛過來之後，可以以最快的時間向敵人反擊。

雖然這是生死之戰，不過在戰鬥之中有一些人是會表現得非常輕鬆的，就如桀斯和玲、艾蒙和莎莉亞，這兩對「戀人」在戰鬥中還在打情罵俏，究竟這是否戰鬥呢？不論如何，戰鬥仍是在進行中的，而在這場戰事之中，敵陣中最強大的便是那四個妖術師，因為他們使出的攻擊魔法是異常的害，當他們一移動便要全力攻擊，務求要將他們一舉擊殺。

另一種難難對付的敵人便是巨人大砲，因為在圖版中有一個水池，要攻擊他們只有要他們過來又或者使用弓箭手來攻擊，前者是有可能的，不過便要放出魚餌，這是很危險的，不過如果使用弓箭手的話，又可能會被兩個巨人大砲夾攻，這亦是很危險的，那麼……最後的方法便是利用「飛行兵」以最快的時間飛到水池的另一面將這兩個巨人大砲打倒！

最後當然是要對付那個背叛師父，殘害人民的無恥之徒嘉蒙，不過想不魔法這樣厲害的化一受到近身攻擊便如此無能，基本上只要艾修能夠埋他身便可以極之輕易將他打倒。

敵方編隊：

嘉蒙（魔） LV 34
（ガモー）

惡魔騎士（戰） LV 29 × 4
（デーモンナイト）

BEHIR MOOT（飛） LV 29 × 4
（バハムート）

妖術師（魔） LV 29 × 4
（ネクロマンサー）

巨人大砲（弓） LV 28 × 2
（ギガントキャノン）

巨人COMMANDO（甲） LV 30 × 2
（ギガントコマンド）



■艾修等人眼見怪物殺害帝國兵。



■BEHIR MOOT的攻擊基本上是擋不了的。



■這便是妖術師的可怕攻擊魔法。



■嘉蒙的沒日！

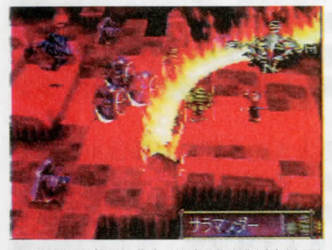


FINAL BATTLE大聖堂

勝利條件：將杜魯夫打倒
失敗條件：艾修死亡

在戰鬥結束了之後，艾修會大兩個選擇，不過，最好也是回到村莊之中補給一下，所以便要選擇前者「**一旦戻る**」。當補給完成了之後便要到最後的決戰地點——「大聖堂」。

當艾修等人來到大聖堂之時，他們從杜魯夫口中知道了一個非常醜陋的事實，原來這個被艾修等人視為惡魔的杜魯夫便是當年領導革命的英雄——「賢者亞歷斯」的兒子，而且當年亞歷斯不是失了踪，而是給當時希望成為國王的人所刺殺了，這才是直正的事實，所以這次杜魯夫回來這裏是要向這個國家的所有人討債的！一切也是為了服仇，所以杜魯夫才會將「裁定之炎」解放出來……


■利用巫師的「火龍魔法」對付前列的敵人尚算有效。


■妖術師使用的攻擊魔法也是作集體攻擊的。

在這戰之中艾修要對付的敵人實力不是太高的，就如上一戰之中的差不多，所以戰術方面是不用多大考究的，不過，在作戰時要非常留意一點，便是敵人是在上方的，在地理上艾修一方是比較不利的，所以要以快打慢，以最快時間跑比較高的地方，以便向敵人作出反擊。

反而要重點一提的便是最後的敵人「杜魯夫」，因為他本身不是一個普通的人，當艾修將他擊倒後，戰鬥並非立刻結束的，因為這個「杜魯夫」會變成「黑天使」（**ダークエンジェル**），這天使的攻擊力非比尋常，而且魔法亦相當厲害，最好在1 TURN之將他殺死，否則便後患無窮。

最後,艾修雖然將杜魯夫打敗了，過卻不能阻止「裁定之炎」，所以艾修只好利用他手上的「VANDAL HEARTS」來制止這場浩劫，就這樣，艾修便消失在眾人面前……

敵方編隊：

- 杜魯夫（甲）　LV 34（ドルフ）
- 黑天使杜魯夫　LV 32（ダークエンジェルドルフ）
- BEHIR MOOT（飛）LV 30 × 3（バハムート）
- 惡魔騎士（戰）　LV 30 × 3（デーモンナイト）
- 妖術師（魔）　LV 30 × 2（ネクロマンサー）
- 巨人大砲（弓）　LV 29 × 3（ギガントキャノン）
- 巨人COMMANDO（甲）LV 30 × 3（ギガントコマンド）

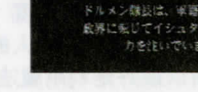

■杜魯夫只是一個只會向後退的人物。


■這便是真正的敵人「黑天使」。

戰鬥完結後的眾人……

多路文：

在戰鬥結束後，他便退出軍隊從而加入政界，為重建「依修達利亞」而努力。





玲：

本來被預料和會桀斯一起生活的玲，現在正獨自一人開始她的旅程。

桀斯：

一方面他代替了艾修的位置，成為了警備兵團的隊長，而另一方面他亦正在等待玲回來的一天，或許他和玲有着別人不知的約誓……





荷西：

他回到在貿易都市的祖家，而且繼承了「烈治蒙商會」，開始跟隨父親學習經商。

艾蒙：

艾蒙在戰鬥之後便離隊，成為了基歷斯的弟子，成為了一個機械師。





莎莉亞：

和艾蒙一樣離了隊的莎莉亞現在在一間麵飽店工作，而且不時在艾蒙的機械工場之中出現……

拉度及煞姆狄拉：

這二人乘着船到處研究古代遺跡，而且不時在遠方寫信給眾人。





荷古遜：

由於收到拉度及煞姆狄拉的信而覺得信上的郵票很有趣，所以便迷上了收集郵票。



至於艾修和艾莉娜…………一天當艾莉娜回想起以往之事時，突然聽到了一首非常熟悉的樂曲，對了！這是艾修曾吹給艾莉娜聽的樂曲，當艾莉娜往外一看時，果然給她到了他…………

GAME PLAYERS WORLD













■九龍旺角亞皆老街 83 號先達廣場地下 G60 號舖　■電話：2391-1067

■ SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.

時間：1996年11月30日

地點：旺角先達廣場地面

遊戲誌＋東立聯合行動

金田一之少年事件簿熱賣會

內容：

即場發售Play Station遊戲《金田一之少年事件簿～悲報島新的悲劇～》，《金田一之少年事件簿》漫畫最新一期與及《金田一之少年事件簿》漫畫套裝。

贈品：凡買Play Station遊戲《金田一之少年事件簿～悲報島新的悲劇～》，即送《金田一之少年事件簿》海報一張。





道歉啟示

各位欲購「KONAMI 96～97 Play Station EXPO來場記念電話咭」的讀者，由於電話咭來貨太少的關係，導致大部份有心人向隅，本店在此先向各位買不到的讀者致歉，並保證會不斷為大家搜羅更多更新的遊戲精品，希望大家繼續支持。

本店所出售之遊戲軟件全屬原裝正版

「遊戲研究坊」招聘車房仔 歡迎各位砌車高手來信交換心得







PS

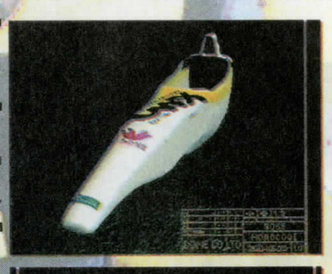
製造商：OZ CLUB
發售日：發售中
價格：6800 日圓
記憶：3 BLOOK/SAVE

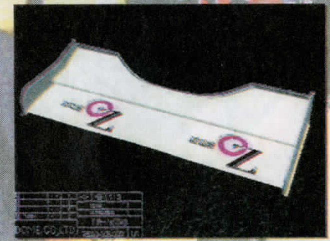
你，能否拼砌出一架超級跑車？

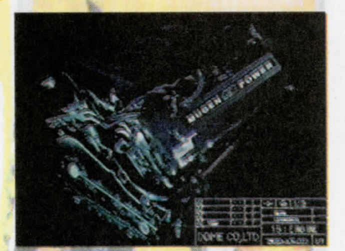
F-1 GP NIPPON 之挑戰 童夢之野望

將一架真實的 F-1 擺在你的眼前

在正式介紹此遊戲之前，首先希望各位讀者能記著下述的兩點：一、不要見F-1 GP 這幾個字便以為是「賽車遊戲」，這個其實是一個不折不扣，真真正正、名符其實的「模擬遊戲」；二、遊戲內，玩者的身份並不是一位「賽車手」，而是一位有豐富汽車知識的「競賽用車輛設計工程師」。簡單來説，這個遊戲就是要玩者去設計一架 F-1 賽車。











遊戲內容及最終目的

此遊戲中，玩者需在十個月內(九六年一月至十月)，在有限的金錢及所提供的部品中，去拼湊出一架F-1賽車，然後在十月，到日本鈴鹿賽車場進行試車及時間賽，而最終目的就令賽車能夠在1分38秒023以下跑完一圈。

遊戲流程

96年1月及2月：預算設定、車輛定名、車架布局及氣體力學部件選擇
96年3月至5月：1比4模型車風洞實驗
96年6月及7月：機械裝置設計及復合材料設計
96年8月至10月：車輛製作
96年10月下旬：最後調整、試車及挑戰時間賽

預算設定及車輛定名



在正式拼湊車輛之前，當然要為預算煩一煩，試問一下，如果沒有充份的金錢，又怎能拼揍出一架好車呢？在遊戲中，會有額外的5千萬日圓作為增加預算的費用。玩者可增加預算的項目為：1.風洞實驗及氣體力學部件製作費、2.波箱製作費、3.復合材料製作費、4.車輛製作費、5.試車場地費。

接著是為車輛定名，玩者可作一個喜歡的車名。





車架佈局 PACKAGE LAYOUT

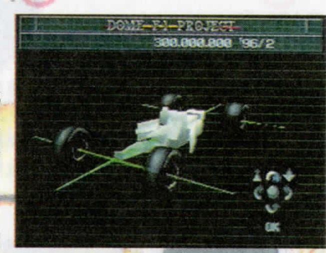
無論任何一架車都是一樣的，沒有車架是不可能砌出一架車的，因此，我們要先做好車架的各項主要分配。

車軸的長度會分為前軸及後軸兩個分野，根據FOCA的規定，前後車軸的長度只可由1800毫米至2000毫米之間。但要記著，車軸長時，雖然過彎時離心力小，但可以過彎的空間會減少及空氣阻力會增大；反之，則離心力變大，過彎空間增大及空氣阻力減少。而後車軸的長短，不但會影響到上述的性能外，還會影響到車的向下力度，即貼地性能。



「遊戲研究坊」招聘車房仔　歡迎各位砌車高手來信交換心得

駕駛室—— DRIVER



駕駛艙長度（HIP POINT）

這個駕駛艙的長度只可設定於855至935毫半之間，當這個影值越大，車的重心會接著向後移，相對來說，車手會有較大空間可以移動。

視界點（EYE POINT）

長度為500至700毫半之間，這個數值會影響車手的倚下角度。過低的話會影車手的視界，使較難控制；過高的話，車手的頭盔會遮到上方的入風口，使引擎出力下降。

駕駛盤高度及長度（STEERING）

駕駛盤的長度規定了一空要在675毫米以上，過長度或過短均會影響車手的操控性。駕駛盤過高會影響車手的視線，過低則影響雙腳踏油門及剎車。

燃料缸、引擎及波箱的位置（FUEL TANK、ENGINE & GEAR BOX）

這三個零件的安放位置均會影響到全車的重心，尤其是引擎，動它二三個毫米，全車的重心便會大幅變動。

冷卻器（RADIATOR）

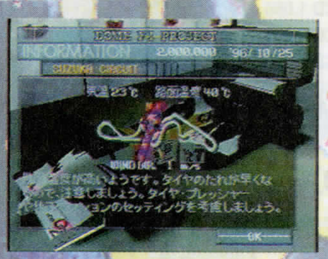
這兩塊板的擺放位會影響全車的平衡。

車軸長度（WHEEL BASE）

兩車軸的距離會影響到全車的重心位置。



氣體力學部件選擇及設計 AERO DESIGN



座艙形式—— MONOCOQUE

座艙分為前高及前低兩種分式，風阻方面，兩者只差少許，玩者可選自己喜歡的座艙。根據近年F-1資料顯示，越來越多車隊喜歡用前高座艙。但要注意的一點，就是會有一些部件是前低座艙專用，有一些是前高座艙專用的配件。

鼻尖—— NOSE



鼻尖會根據玩者所選的座艙而有不同的選擇。

前低座艙專用鼻尖

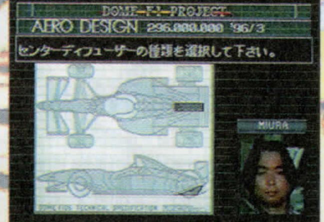
SHARP/HIGH：尖端較窄，且離地較高。
WIDE/HIGH：尖端較闊，且離地較高。
SHARP/LOW：尖端較窄，且離地較低。
WINE/LOW：尖端較闊，且離地較低。

前高座艙專用鼻尖

SHARP/HIGH：尖端窄，離地亦高。
WIDE/HIGH：尖端闊，離地亦高。
MID/HIGH：尖端不闊不窄，離地高。
SHARP/MID：尖端窄，離地不高不低。
WIDE/MID：尖端闊，離地不高不低。
MID/MID：尖端不闊不窄，離地也不高不低。
SHARP/LOW：尖端窄，離地低。
WIDE/LOW：尖端闊，離地低。
MID/LOW：尖端不闊不窄，離地也低。



車後下方整流器—— CENTER DIFFUSER



此整流器的長度、角度及形狀物會影響到後方的氣流。

SHORT：長度較短的一種。
MID/HIGH：標準長度，後端開口大。
MID/LOW：標準長度，後端開口小。
LONG/HIGH：長度較長，後端開口大。
LONG/LOW：長度較長，後端開口小。
15度：傾斜角與平面成15度角。
10度：傾斜角與平面成10度角。
SLANT：後方開口部位成圓拱形。

整流器側板—— CENTERDIFFUSER SIDE FENCE

這裝置會影響整流器的性能，玩者也可選擇不裝上它。

A：長度最短的類型。
B：在A款的上方加上兩塊板。
C：長度比B款較長。
+
E：不令到氣流扭曲為目的。
F：E款後方的整流板加闊。
G：沿著整流器平排的板。

側方整流器—— SIDE DIFFUSER

這兩塊板會影響到貼地的性能。在這裡，當玩者選好零件後會問你是否需要則板，如要的話，便會有4種給玩者選擇，分別為：1瓣50毫米/2瓣50毫米/2瓣100毫米及2瓣150毫米。

STD 10：傾斜平面的闊店為標準，傾斜角10度。
STD 12.5：傾斜平面的闊度為標準，傾斜角12.5度
STD 17.5：傾斜平面的闊度為標準，傾斜角17.5度
STD 20：傾斜平面的闊度為標準，傾斜角20度
WIDE 10：傾斜平面的闊度較闊，傾斜角10度。
WIDE 12.5：傾斜平面的闊度較闊，傾斜角12.5度。
WIDE 15：傾斜平面的闊度較闊，傾斜角15度。
WIDE 17.5：傾斜平面的闊度較闊，傾斜角17.5度。
WIDE 20：傾斜平面的闊度較闊，傾斜角20度。
NARROW 10：傾斜平面的闊度較窄，傾斜角10度。
NARROW 12.5：傾斜平面的闊度較窄，傾斜角12.5度。
NARROW 15：傾斜平面的闊度較窄，傾斜角15度。
NARROW 17.5：傾斜平面的闊度較窄，傾斜角17.5度。
NARROW 20：傾斜平面的闊度較窄，傾斜角20度。
SPECIAL-1：由2段不同的平面構成，內側的平面角度較大。
SPECIAL-2：由四面構成，內側角側較為小。

前翼—— FRONT WING

不用說大家也知是可以改變前方貼地性能。但注意一點，如果玩者選E前翼的話，到選前輔助翼的時候，則只可選D前輔助翼。

A：厚度較厚的2次圓形狀前翼。
B：中央部份向上斜的前翼。
C：比B的向上斜度較小的前翼。
D：厚度較薄的2次圓形狀的前翼。
E：翼面面積最大的一種前翼。

前輔助翼—— FRONT FLAP



功能與前翼大同小異，它可調較角度來改變貼地性能。

A：貼地力平均回翼面面積小。
B：貼地力平均回翼面面積大。
C：中央分為2分的類型。
D：前翼E專用的輔助翼。

「遊戲研究坊」招聘車房仔 歡迎各位砌車高手來信交換心得

前分流器——FRONT SPLITTER



顧名思義，就是將前方進入的亂流整流，這個裝置可以選擇安裝在前翼外側或內側，又或者可不安裝。

STRAIGHT：直線的類型。
C1：排成「八」字形。
C2：排法與C1相同，但曲率較大。
C3：前半有曲，但後半就是直線排法。
C4：C2的左右對稱形。
C5：前半向中間曲，後半是直線排法。

前翼側板——END PLATE



功用是將空氣引入前翼，增加貼地力。

PLATE-1：最傳統的平板狀。
PLATE-2：比PLATE-1較大。
DUCT-1：後半有一條向中間收窄的坑用來引導空氣。
DUCT-2：收窄的坑為斜面的類形。
DUCT-3：收窄的坑沒有前兩者那麼深。
CUT-1：板的上方被切至斜線。
CUT-2：板的後下角切去一角的類型。
CUT-3：板的下方被切去10毫米的一款。
FLANGE：板的下方被向內折成90度角的一款。

後方下翼——MID WING

會影響貼地力。

A/HIGH：中央的彎曲最少的款色，擺放得較高。
A/MID：中央的彎曲最少的款色，擺放位置為標準。
A/LOW：中央的彎曲最少的款色，擺放得較低。
B/MID：翼面積大及彎曲大的款色，擺放位置為標準。
B/LOW：翼面積大及彎曲大的款色，擺放得較低。
C/HIGH：中央的彎曲最大的款色，擺放得較高。
C/MID：中央的彎曲最大的款色，擺放位置為標準。
C/LOW：中央的彎曲最大的款色，擺放得較低。

尾翼側板——REAR END PLATE

減少上下壓力差所造成的空氣對流，防止減少貼地力。

A：最標準的類型。
B：板的最上方為平面的款式。
C：上端為向前傾斜的款式。
D：側板面積最大的款式。

尾翼——REAR WING

翼面的大小及面積均會影響貼地能力。

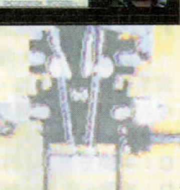
SMALL：翼面積小的3枚尾翼。
LARGE：翼面積大的3枚尾翼。
TANDEM：要取得最多貼地力的用的2層尾翼。
2 WAY：風阻小重視於高速的翼面。

車側入氣口——SIDE POD



這配件會影響貼地力及空氣冷卻性能。

A/HIGH：標準的形狀，高度較高。
A/LOW：標準的形狀，高度較低。
A/MIDDLE：標準的形狀，高度為標準。
B/HIGH：前面入風口較小，高度較高。
B/LOW：前面入風口較小，高度較低。
B/MIDDLE：前面入風口較小，高度為標準。
C/HIGH：前面入風口大，高度較高。
C/LOW：前面入風口較大，高度較低。
C/MIDDLE：前面入風口較大，高度為標準。
D/HIGH：入風口離開主車身，高度較高。
D/LOW：入風口離開主車身，高度較低。
D/MIDDLE：入風口離開主車身，高度為標準。



引擎蓋——COWL

這件大配件是最為麻煩的，因為它會影響空氣流向後方尾翼等地方。大大影響全車的空氣流動性能。這裡，每一個引擎蓋均會分為三種款色，接著會問你是否安裝側板及側定風翼，如要側定風翼的話，更會問你該翼的高度及片數。

A：一般的引擎蓋形狀。
B：平面部份比A略短的款色。
C：後方較細使更多空氣流至尾翼的款色。
D：後部為平板狀能整流的款色。

風洞測試 WIND TUNNUL TEST

這是測試車體的風阻能力，在正式開始前可以改變前後定風翼的角度。風洞測試完畢後會有評語及測試結果值顯示給玩者。

風洞測試的各目標值

	CD	CLF	CLR
高速城	CD 1.050	CLF 1.000	CLR 1.400
低速城	CD 1.061	CLF 0.938	CLR 1.387
中速城	CD 1.055	CLF 0.988	CLR 1.387
減速城	CD 1.062	CLF 1.063	CLR 1.336

波箱 GEAR BOX

波箱共有4種，有3種波速可選，還有6種波箱系統可選擇。

可選擇的波箱有

TRANSAXLE：與車軸平行配置，有很高信賴性，可惜會大大減弱車後方的空力性能。價：3千萬日圓。
TRANSVERSAL：齒輪與車軸成垂直方向配置，就形狀來談對於空力性能是極差。價：4千萬日圓。
NEW TRANSVERAL：為了追求良好的空力性能而新發展的波箱。價：5千萬日圓。
INLINE：與車軸平行配置的波箱，空力性能良好。價：4千萬日圓。

可選用的波速有

5速：不用加錢　6速：加5百萬日圓　7速：加1千萬日圓

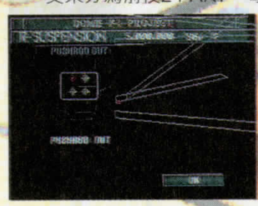
接著是選用波箱系統

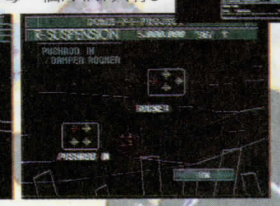
FLY BY WIRE：自動跳波設備。加30萬日圓
油泵形式——
機械式油泵：使用齒輪的回轉將油注入波箱，雖然構造簡單但馬力損失大。
線性式油泵：會將一定的油注入波箱，雖然構造複雜但馬力損失小。加20萬日圓。
活門/氣閥——
筒形線圈式：利用電子信號來作開關的活門，反應較差。
隨動式：利用電子信號來控制活門大小，反應較好。加20萬日圓。
離合控制器：不使用手動離合器而改用電子離合器。加50萬日圓。
自動電撻：方便車手於駕駛途中再重新撻車。加20萬日圓。
跳牙制：可以突然高速齒跳至低速齒的制，對於低速彎角的入口會非常有效。加50萬日圓。

支架 SUSPENSION



支架分為前後2 PART，每一個PART共有8項目可以調校的，這些調校位置可以影響到車的操控性，但記著一點，改得多並不一定好的。

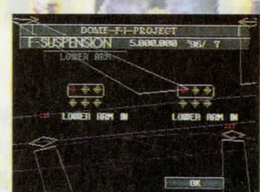
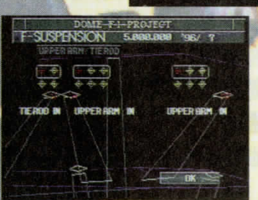




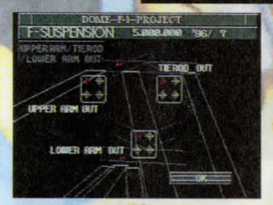
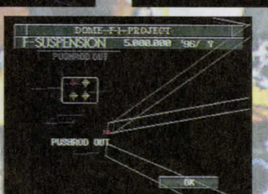
「遊戲研究坊」招聘車房仔 歡迎各位砌車高手來信交換心得







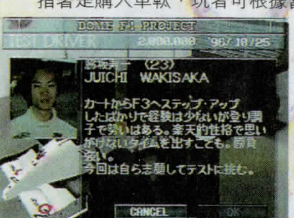


試車 TEST DRIVE



到了10月25日及26日，均是試車的日子，玩者盡可在這兩天調校好車子待正式迎接27日的時間賽。

時間賽 TIME ATTACK

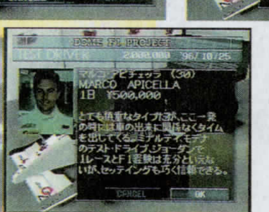
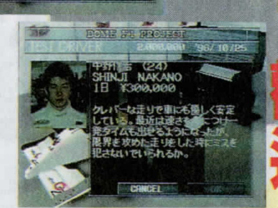


經過2日的試車後便是正式的時間賽，玩者盡量要使車子在鈴鹿賽車場以1分38秒023以下完成一圈。

試車及時間賽的流程



首先會是選擇車手，車手在以下五位可選。

指著是購入車軚，玩者可根據當天的「路面溫度」而購入適當的車軚，A為硬軚、B為中間、C為軟軚。

之後便是在車庫中作出最後調校，在那裡有這些項目可供調整。

FRONT/REAR WING——

FLAP：調校輔助翼角度，影響貼地能力。

GUARNEY：影響氣流進行的方向。

FRONT/REAR SUSPENSION——

SPRING：強弱會影響車的貼地性，過彎能力及車軚的壽命。

PRELOAD：防止車體在轉彎時有過大的變動，來安定空力性能，但相反會使貼地力下降。

DUMPER SET：仰制過多的震動力，會影響車的操控性，過多的話會減低車軚的壽命；相反少的話會增加車軚的貼地性，但車體姿勢的回復力會減弱。

BUMP RUBBER：吸收由路面所產生的衝擊力，令到車於過彎時不會影響到操控性。

PACKER：防止車體於高速行駛時令車體離地，從而增加車的安全操控性。

RIDE HEIGHT：防止車身於行駛時車體離地，數值高的話貼地力會減弱，相反則變大。

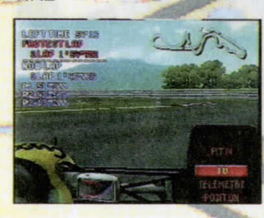
ANTI-ROLL BAR SET：防滑裝置，會影響燃料消耗、車的平衡及車軚的消耗，並且改變車的操控性。

CAMBER：車軚與車體的角度，會影響車的貼地性及過彎性能。

GAS——

油箱存油量：存油量的多少會影響車的貼地性、重心、過彎力、可行圈數及速度。

TIRE——




車軚可以調拉前後軚的氣壓，可以改變車的貼地性、也會改變軚的壽命。

複合材料設計 COMPOSITES

複合材料的設計主要在於以車前的部分，這些部位包括：鼻尖NOSE CONE、上半身UPPER HALF、下半身LOWER HALF及進氣口ROOF HOOP。除了進氣口之外，其餘的部分均會分為外側及內側鋪排，有一點要注意的，愈重的強度會愈弱，愈輕的強度會愈好，但相對，重的物料便宜，輕的物料較貴。

接著，便會開始車輛的製作，之後便是大家都心跳的正式上場。



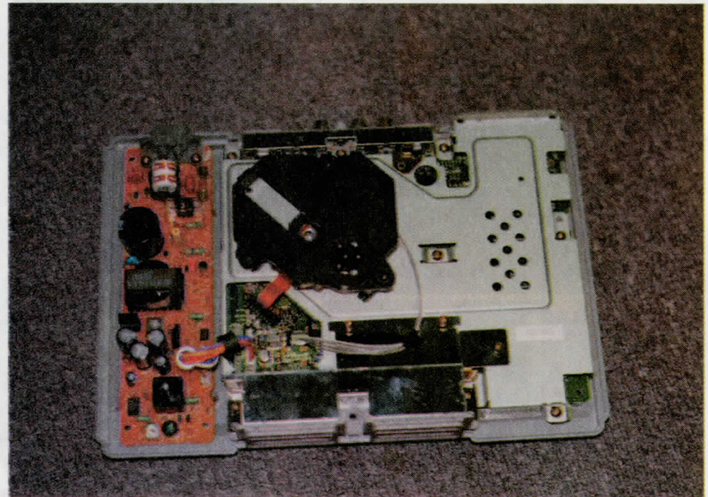


如何改良 Play Station



次世代遊戲機機種繁多，令人眼花瞭亂，就算數SATURN都有三個製造商，而Play Station雖然只有SONY生產：但是型號之多一點也不比SATURN輸蝕；為什麼要有這樣多的版本？那部效果較好呢？改良明顯嗎？事實上，廠方推出第一代的機種時，是有所保留，改良型號衹不過作出有限度的改良，效果分別真的不大，既然廠方作出的改良未能主機盡情發揮，何不自己動動腦筋，想一想怎樣才能進一步提昇手上主機的效果呢？

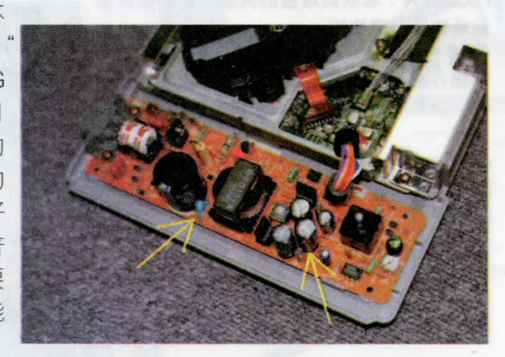
在這個篇幅裡，我會提出一些改良方法，令主機



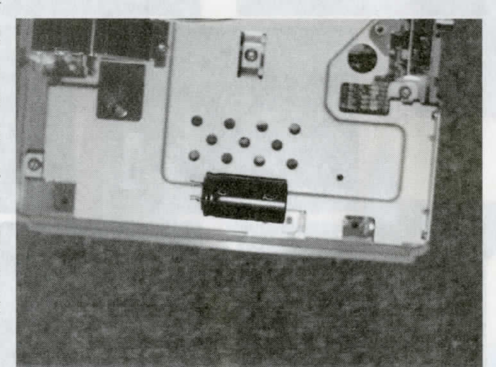
的畫質，音質上作改善，而其中更有一些小手術，供讀者們參考……

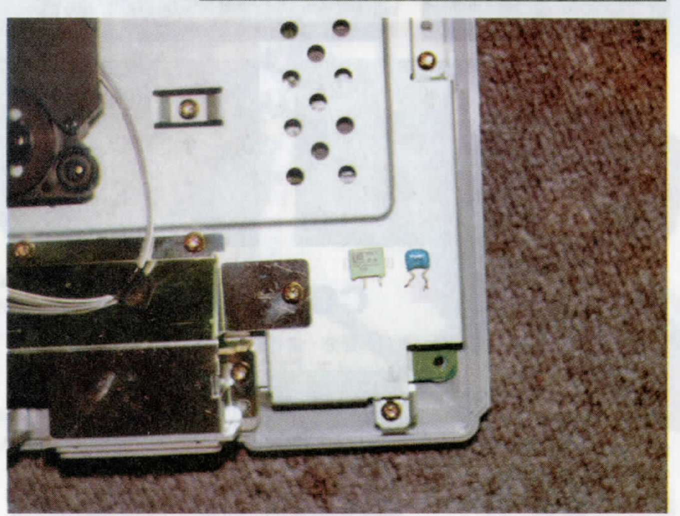
今次要講的，就是SONY的Play Station，這部主機的畫面其實質素不俗，而機內的零件排位亦頗花心思，可謂已用盡所有空間，而所用的零件亦十分微型化，如細至只有3mm的電阻型化工業級電容，可以説主機底板即CPU / DA部份根本無辦法作出改動，而且亦沒有這樣的需要；反之，我較為看重電源供應，為什麼呢？你要知道電源部份有如人類的心臟，提供動能工作，電源的「純度」及穩定性都是直接地影響了主機的表現，如果電源部份做得妥善，主機的影音表現也會相應提高！

SONY Play Station的電源供應部份，由一組“SWITCHING SUPPLY”負責，這類電源供應系統，常常用於電腦系統之中，優點為體積小，效率高，亦有非常不俗的穩定度，重要的是成本低；這部主機的“SWITCHING SUPPLY”是日本“松下”樂聲的製品，是標準的工業產品，唔好聽一句：即係普通嘢！但是只要略施手術，便能



使這份“SWITCHING SUPPLY”有更佳的穩定性，亦可以使主機的影音質素相應地大幅度提升！圖中是已經改良的電源部份，箭咀指著的位置就是可作改良的零件位置，主要的是將那些工業級的電源電容，及HIGH PASS電容，全部換上音響用的高質素品種，這些AUTO GRADE的製品，在規格上往往比工業級製品好，這部Play Station的電源部份電容，全部皆是松下“樂聲”的工業級產品，質素普普通通，除了黑色身最大那支150W / 200V保留唔駛郁之外，其他通通換哂，換上同是松下的製品——PANASONIC PUREISM極品電容，這款電容在多款高級音響器材中，大量地採用，而質素更是近年少有的好，是在世界各地名氣升得極快





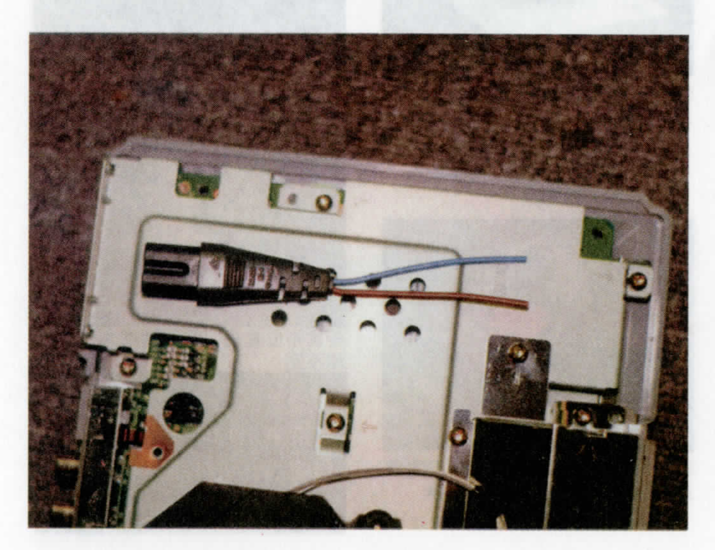
的電容系列，價錢亦算十分合理；而HIGH PASS電容則同是換上音響用產品，大部份用上德國的WIMA MKS4系列，少量德國的ERD，而電源部份初級更用上另一款極品元件，BEL-CAP的頂級RT產品，近百元一枝，幸好只用一枝啫！

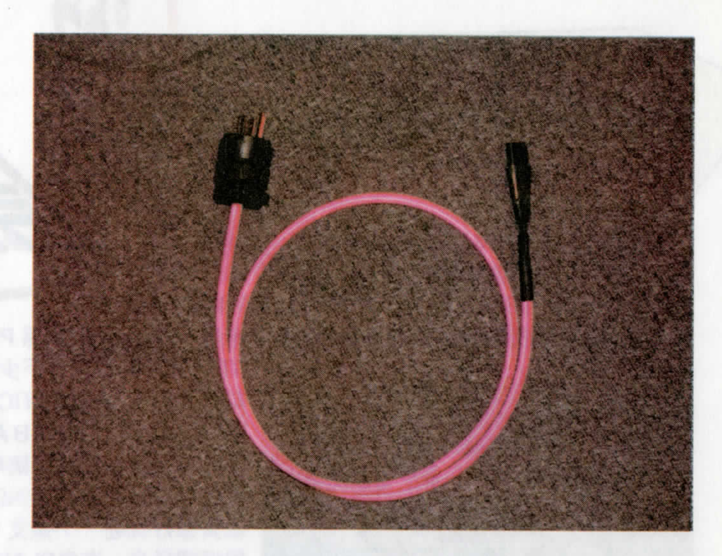
這項手術須要用上的工具，主要是一枝30W的「辣雞」，最好有恆溫的，一卷比較高質的錫線，含銀的品種，我因為整音響較多，所揀選的是德國的WBT含銀錫線，三百元一卷左右，亦有細卷裝，一百元左右。一般的吸錫器，市面上有平有貴，可以的話，請買枝好一些的吧！百元以內，可以買枝GOOT！工具質素高，有助改良工作，而且這些也是常用的工具！

注意事項，是買零件時請抄清楚電容上的數值，uf及電壓(V)，PANASONIC PUREISM電容可於鴨寮街246號閣樓「經典音響」購買，其他的如WIMA MKS4電容則可以在「鴨記」找，不一定是MKS4也可以，只是MKS4較好而已，電壓可高不可低過原裝，緊記！換零件時，請一粒一粒換，記清楚電容的數值，電解電容記緊正負極，腳長為正，小心！電容正負調轉會使電容器爆作，威力也不少！HIGH PASS電容就無分正負。這項手術只適合懂"焊機"人仕，不曉的請找人代做，否則燒機自負！

初步改良後，駁起再開機一試，同場的有李迪偉，先説一説試機時的器材：SHAP 32吋16：9電視、音響部份為AUTO RESEARCH SP-11MK2，膽後級SIGRAL REFERENCE CROESUS後級，RUAR"十字軍II"中小型座地揚聲器。開機一試，用了《PAYCHIC FORCE》作參考，其實一開場的SONY畫面一出，我和李迪偉已經相視而笑，因為開機音樂已感到靚聲咗！再入到遊戲畫面，我們也嘩了一聲，因為畫質明顯好了度增強了，層次感更分明，顏色亦更艷麗，音質呢？的確3D感好了，場面很大，為了試真一點，以Play Station播放日本版王菲的《天空》，TRACK 5的《天空》(UNPLUGGED版)，聽真一點，結果令我們感到意外，竟然甚有聽頭，又幾好聲喎！平時用KRELL機聽的我也有同感！KRELL KPS-30市值五萬元，改良後的Play Station比上去亦不感輸蝕！

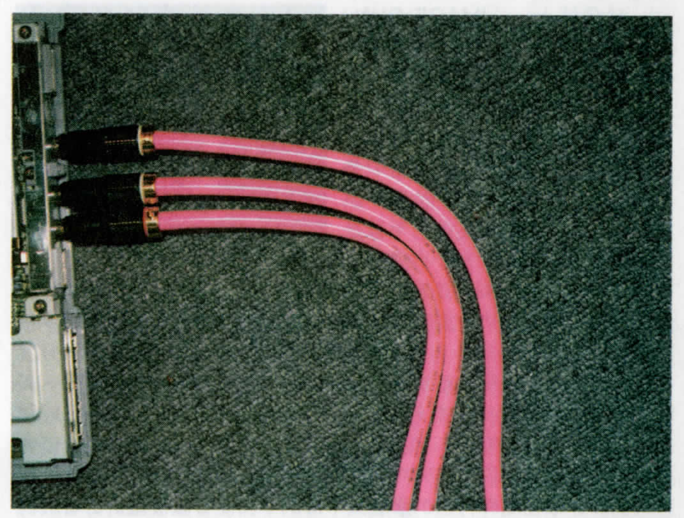
做完手術後的Play Station主機，有這樣的表現，的確令人鼓舞！亦令我雄心壯志，繼續去改進他的表現。先前提過，電源是十分重要，所以就揀了POWER SUPPLY開刀，那麼跟機的電源線，就應是下一目標，原裝的……唔駛問也知是什麼貨色，Play Station所用的電源插頭，是兩腳的，街上並沒有淨頭買，便剪淨兩吋，再銲接另一條優質品種，我揀了日立MELLTONE系列的喇叭線作電源線，我曾試用於音響組合上，效果令人十分滿意，而粗度上要恰到好處，所以我揀了系列中的MTSX-212，





價錢合理。請看附圖，線身剪淨兩吋左右，再銲接MELLTONE線，之後再以熱縮通包好，另一端的"插蘇"，視乎屋企所用款式，紅色接LIVE (L)色接N，不要調錯相位，對表現甚有影響，插蘇大部份用5A品種，也有13A大方腳，買國MK的出品，品質是最好的！

駁上主機後，再開機一試，效果令人極之驚訝，估唔到Play Station的畫質，音質可以到這地步，而這條MELLTONE電源線只是花費四百元左右，還有，她不只可以用於PLAY STATION，亦可用於SATRUN呢！



此刻，我將原裝的AV線，換上日立MELLTONE系列，畫質，音質連跳兩級，MELLTONE線是現今音響界的超新星，各方面好評如潮，質素極高，但價錢卻平到笑！VIDEO用的MAX-105 75 RCA同軸線為480元 (lm)，而AUDIO用的MTX-205為900元一對 (lm)，接於主機上，效果一流，是天與地之別！

遊戲配件睇真D

型仔飛機 STICK IMAGE GUN 登場

正所謂「GAME欲善其事，必先利其器」，如玩RPG用老鼠會方便啲、賽車GAME用軚盤會正啲，格鬥GAME用JOY STICK入招會準啲，而玩立體飛機GAME就梗係用飛機STICK正斗啲啦。不過問題就係PLAY STATION雖然已有不少飛機GAME，但似樣兼好用嘅飛機STICK就正係暫時欠奉，所以玩《ACE COMBAT》時唯有用當時最好嘅「NEGCON」，老實講啲舊嘢用就真係好用，不過始終唔夠型仔。直至《SIDEWINDER》推出時，雖然支「ANALOG STICK」遲到，但之後用佢玩就真係好玩咗，不過支「ANALOG STICK」始終有啲問題，就係太大舊，轉向比例太勁用埋個樣衰，究竟PLAY STATION幾時先至有支好似電腦用果啲咁，又好用又型仔嘅飛機STICK呢？

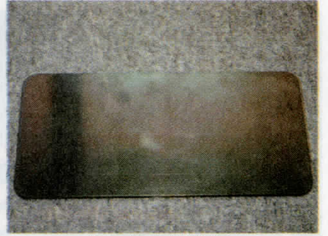


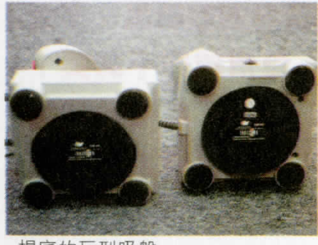
終於係早排，從日本公幹回來嘅米奇除帶咗一大堆好嘢(不過衰在無手信，可惡嘅米奇，我恨你！)番香港外，筆者就覺得佢最大嘅建樹就係帶咗一舊叫「IMAGE GUN」嘅嘢番嚟，而筆者試過後就覺得閣下如是一名飛機迷的話……買啦！帶佢番屋企啦！

乜鬼樣 IMAGE GUN

如之前所說，「IMAGE GUN」就係一支由IMAGINEER生產啲飛機STICK，於外型上佢唔似「ANALOG STICK」咁大舊到唔知放去邊，而且個貓樣仲好型仔，用起上嚟又唔會「自動走位」。

於分件上，「IMAGE GUN」分別是由一個方向控桿、一個調節桿及一塊作地台用的膠版組成。於用途上各部件的配置亦十分歸一及實用，方向桿主控制移動及攻擊，調節桿主用以調節速度，而當中最有心思的便是方向微調的位置。由於一般來說飛機GAME中右手單是控制方向及攻擊已忙個不亦樂乎，而反左手卻只是控制不是時常調教的速度，故設計上「IMAGE GUN」便乾脆將方向微調放在調節桿上，令玩家在攻擊時不至出現不夠手指用的情況。至於在設計上，「IMAGE GUN」各按鈕的位置均十分就手及明確，操作時玩家基本上不會出現誤按或遺失掣一粒的情形，同時操作中移動幅度比例亦十分準確，不會像「ANALOG STICK」般稍為一動就成架機片咗去。另於穩定性方面，玩家亦不用擔心操作時會成套嘢移來移去。因為方向控桿及調節桿的底部均有一巨型吸盤，玩家只要將之吸在隨桿付送的膠版或平滑的平面便會像被鐵釘釘着般穩陣，同時由於操作分別以兩件獨立部件處理，故玩家更可按自己的喜好及環境來擺放，故肯定不會出現不就手的情形。最後，「IMAGE GUN」更設有四種模式選擇及程式輸入功能，故即使按鈕配置不當亦可由玩者按喜好自行調教，同時更可對應其他不同類型的遊戲。


用作地台的膠版

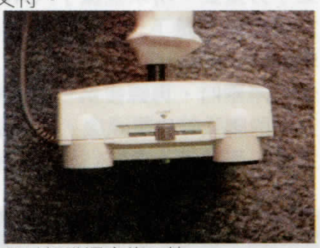

桿底的巨型吸盤


可牢牢地吸在任何平滑的平面

方向控桿

在立體飛機GAME中，方向控桿的角色當然亦如其他飛機STICK般用以控制回旋、上昇及下降吧。於操作方面，推前拉後的Y軸為上昇及下降，橫推的X軸便作左右回旋，至於在食指位置的口鍵是機槍，姆指位置的×及〇鍵便是飛彈，而姆指下撥的△鍵便是其餘選項如鎖死目標切換。而在×〇及左右各一的△鍵中，玩家不難發覺到這設計完全照顧到不同習慣的玩家，即閣下如是左撇子的話亦不會出現不就手的情況，可說是心思之作。最後，在×及〇鍵的上方，讀者們可看到一個像微調般的圓盤形按鈕，而這四方向按鈕其中用處其實便是START及SELECT，另如將之推上或下便是使用預設程序的其中兩個按鈕☆及★，至於如果輸入預設程序則將於下文中交待。


外型十分之像真實的戰機控桿，而且十分就手


用以調教深度的Z軸


左右手均合用的按鈕設計，圓掣便是START、SELECT、☆及★

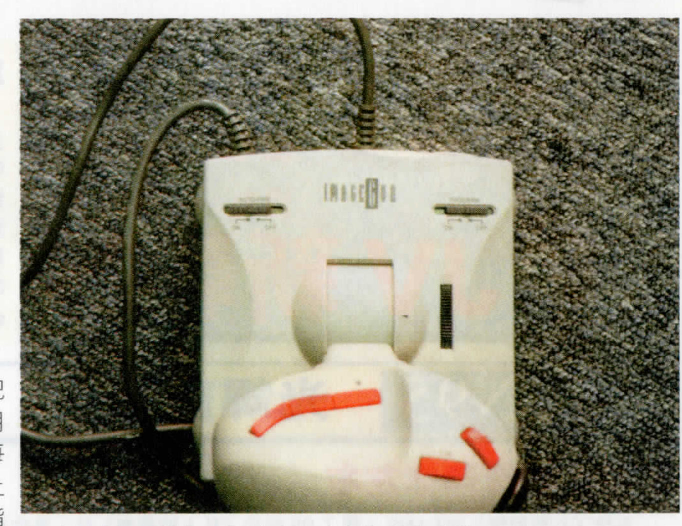

於食指位置的口掣面積夠大，不怕按不到

產品名稱：IMAGE GUN
製造商：IMAGINEER
售價：7980日圓
部件：三大件

調節桿



外型的設計令使用時十分舒適



左上方的是連射按鈕開，右上方則是輸入程序開關

一般來説於立體飛機GAME中左手一向也十分清閒的，故「IMAGE GUN」在調節桿的設計上除在一樣在W軸以把手推前拉後來控制速度外，更加入了不少用作其他操控的按鈕以LR鍵，此外控桿本身的各項性能選項亦主於調節桿上調教選擇，可説十分方便。在外型設計上，當按下把手時玩家便會發覺手掌能舒適地包着整個把手，故即使長時間使用也不會太疲倦。另在按鈕配置上，當玩家按着把手時便不難發覺每一根手指也能十分清楚明確地管理着其範圍以內的按鈕，於這點上真的不能不配服設計人員心思的周密。於分工上，簡單點來説尾指按L1，無名指按L2、中指則按使用預設程序的◆鈕，較靈活的食指便按以前後排列的R1及R2，至於最靈活的姆指便按控制微調鍵，另於微調後的模式選擇鍵亦不易被誤按。至於在錶版上，玩家便會在左上方看到連射按鈕的開關掣，右上方則是輸入程序的開關，下方便是顯示正使用模式的模式顯示屏，最後，把手下的調節輪便是用以調教把手移動的鬆緊。



模式顯示屏及調教把手的調節輪



前方按鈕看似複習，但用起來十分自然

四功能模式

單就飛機STICK這範籌上，「IMAGE GUN」已是一好駛好用的產品，不過同時由於它本身可分別選用四動功能模式，故某程程度上「IMAGE GUN」亦可説是一支萬能飛機STICK。至於在模式選擇上，玩家只要按動調節桿上的模式選擇鍵便可作順序選擇MODE 1至MODE 4。而在性能上MODE 1便是可預切程序的「ANALOG STICK模式」，簡單點來説即是一支昇級版「ANALOG STICK」，同時在以☆、★及◆三個按鈕來隨時使用之前輸入的程序。至於MODE 2便是「標準手掣模式」，使用這模式後控桿便以正常的跟機手掣手法操作，同時不能像「ANALOG STICK」般以ANALOG作出細微的操作，另外，這模式亦可自行預切程序的。跟着，MODE 3便是「NEGCON模式」，當使用這模式後，玩者便可以「IMAGE GUN」代替「NEGCON手掣」來進行遊戲，於測試中筆者便曾使用這模式以「IMAGE GUN」玩《REDGE RACER REVOLUTION》，至於結果亦相當令人滿意，操作的順暢完全令人驚喜，不過可惜的是這模式是不能使用預切程序的。最後，MODE 4亦與MODE 1一樣是「ANALOG STICK模式」，但分別便是MODE 4是不能使用預切程序的。



微調位於姆指的位置，十分方便

預設程序的輸入

雖然驟眼看「IMAGE GUN」的確全身也是掣，看來操作一定十分複習，不過實際上由於其設計十分合乎人體工學，故使用時一點也不會感到不就手，同樣地在預設程序上亦只需十分簡單的操作。在輸入程序時，玩家首先將調節桿右上角的程序輸入鍵撥到「ON」，於是下方的模式顯示屏便會亮起紅燈，之後便按動要輸入程序的按鈕（即☆、★、◆），這時模式顯示屏的紅燈便熄了及有一聲響確定控桿已收到信息。跟着，玩家只需按要調配到那裏的按鈕或輸入要使用的複數連續指令，最後只需把程序輸入鍵撥回「OFF」便行，如要再於其他程序按鈕輸入程序便再重覆。不過，最後要注意的是只有MODE 2才可輸入複數連續指令的，而在MODE 1中玩家只可作按鈕的等殊調配。





車長詞

1996年11月22日 出紙2大頁

今期的內容將會令各位既高興又失望，因為稿擠的關係電腦的版位已經不多，而阿福田君又掛住做隻《PERSONA》，所以今期只有兩版。不過，車長當然唔會令各捧場客失望，老米幾經艱苦至喺日本摸到隻《光輝寶石箱》番嚟，當然要第一時間介紹啦，希望大家睇過之後都會覺得物有所值，買隻原裝番屋企，唔似得各地翻版大熱嘅《新世紀 PRIVATE COLLECTION》咁，周圍都有老翻賣……順帶一提，就是有人問及上期「如何製造播片SCREEN SAVER」，那個拆CINEPAK檔案的程式可在那裏找到，其實只要到http://www.sega-saturn.com/saturn/util/cinepak.htm 那裏便可。 (車長)

J-WIN95 光輝寶石箱

藤崎詩織常伴你左右

各位《心跳回憶》的FANS，除了PS版的《私人珍藏集》外，各位現在終於有另一個機會去擁有《心跳》的其他軟件產品，這就是JWIN95專用的收藏集VOL.1《光輝寶石箱》了！這隻CD-ROM的內容當然有電腦用家們最夢寐以求的SCREEN SAVER與WALL PAPER，再加上其他像ILLUSTRATION COLLECTION和SOUND&MUSIC等項目，僅僅4800日圓已可將它們全部擁有，真是非常超值的呢！



INSTALLATION



只要你擁有日文版的WINDOWS95，與及符合規格所提到的基本設備，就可以將《寶石箱》安裝到你的硬碟去了。由於是第一集，所以此碟的內容大多是以主角藤崎詩織為題材，除此以外還有美樹原愛、早乙女優美與及館林見晴合共4人，陣容相當鼎盛呢。雖然這隻碟是可以直接執行的，可是若想將精采的壁紙和螢幕保護程式裝到電腦上，就需要先行安裝《寶石箱》了，方法只是將CD-ROM放到光碟機，它便會自動執行了，相當方便。

SCREEN SAVER

《光輝寶石箱》收錄了為數不少的螢幕保護程式，主要可分為自行設定播放圖片次序與轉換方式的PIN-UP模式、以遊戲中的單格場面如夏季校服、泳衣、浴衣和事件相等合共10款，作走馬燈形式播放的MEMORIAL模式、將遊戲中的Q版公仔放到視窗畫面中移動的MASCOT模式，與及將PS版的《私人珍藏集》那6款詩集畫面配上詩句的POEM模式。





PIN-UP……

MEMORIAL……



MASCOT……



POEM……

生產商：KONAMI
操作平台：JWIN-95
系統最低要求：486SX以上／8MB RAM以上／640×480解像度以上／256色以上／WIN95對應聲效卡／2倍速CD-ROM／HD容量15MB以上
類別：ETC
容量：CD-ROM
售價：4800日圓
發售日：發售中
要滑鼠

WALL PAPER

《寶石箱》收錄了大量256色與FULL COLOUR的BMP檔案，而部份更有3款不同大小的尺寸，任君選擇，當然全部都是以今集的4位女角為題材，最好就係有每人一款嘅Q版圖畫。想要虹野？等下一隻啦！乜你無睇上期嘅咩？













VOICE&MUSIC

這一隻《寶石箱》的賣點除了是那些SCREEN SAVER與WALL PAPER外，當然是收錄了可當作開啟電腦、遇到問題或關機時的WAVE檔，來源全部都是電話錄音與及BGM，而最珍貴的可算是PCE版未曾作CD化公開發售的BGM。



CHARACTER ALBUM

話明是角色相簿，當然是以這4名女孩子在《心跳回憶》中的名場面作為題材啦，使用者可以像PS版《私人珍藏集》那樣，自行改變她的表情、服裝與及背景地點，感覺上相當像一名攝影師。





TOKI TEENS MOVIE

收錄了第一屆「TOKIMEKI TEENS CONTEST」冠軍栗林MIE參賽時的精采片段，當中包括了唱歌和演戲等，而各位可以親眼目睹她獲選時喜極而泣的表情。



OMAKE

贈品當然吸引，除跟碟附送的5張POST CARD之外，碟內還介紹了報名參加抽獎的方法，獎品也算不俗呢。





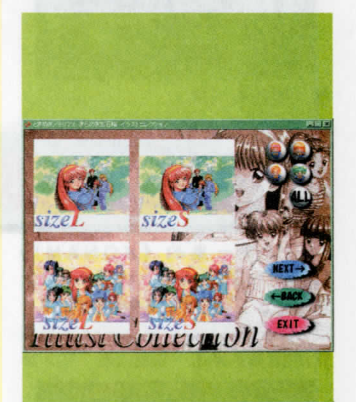




ILLUSTRATION COLLECTION

碟中記錄了90張以上有關今集4名女角，在《心跳》中曾經使用過的原畫和插畫，比起PS版更為實用，因為用家們可以將這些圖片隨意放到那裏去用，不像PS版只可供觀賞用。

秘技工場

3級好料 對戰時使用王無月 斬紅郎

遊戲：侍魂——斬紅郎無雙劍
機種：SEGA SATURN

在《SATURN》版的《侍魂——斬紅郎無雙劍》中，同樣地可以在挑機或雙打中使用最終敵人——壬無月 斬紅郎的；方法是同樣地「於10秒時方格停留在霸王丸中，由第9秒時順序移動方格到牙神幻十郎→首斬破沙羅→千両狂死郎→橘 右京→梨舞流留→霸王丸→緋雨閑丸→奈戸流留→服部半藏→天草四郎 時貞→花諷丸骸羅→加魯福特→緋雨閑丸，然後緊按START鍵，於第3秒時同時按A+B鍵」這樣就可以使用壬無月 斬紅郎了。另外如在單打模式中挑機時使用過此秘技的話，之後於雙打模式中是不用再輸入此秘技，都可使用斬紅郎的。

提供者：李思遠



■在挑戰或雙打模式的選人畫面中；


■輸入上述的指令；


■這樣就可以使用壬無月 斬紅郎了！

2級勁料 驚異之自刎技

特別鳴謝：劉健恒傳授

遊戲：侍魂——天草降臨
機種：街機

在最近推出的《侍魂——天草降臨》，各位是否玩得你死我活呢？在以往的《真侍魂——霸王丸地獄變》中，曾有一個變成布公仔的秘技，但在今次的《侍魂——天草降臨》中，有一招驚世絕招，比變成布公仔更加驚異，這一式是可以隨時隨地都能使用的自刎技；這一招一經使出，對手是絕不能擊中你的（因為你已經死鬼咗！），而指令就是「←→↘↓+START鍵」，只要使出這一招，自己的能源就會倒水一樣冇晒，亦即是立刻輸了，而且各人物的自刎都各有不同，除了緋雨閑丸是逃走之外，還有服毒、切腹及自爆等，各位未見過的朋友，趕快試試吧！


■只要在戰鬥時；

「輸入←→↘↓ +START鍵」



■便會立刻自刎；



■對手不戰而勝！

1級猛料 即時全裝備

遊戲：SEXY沙鍋曼蛇
機種：PlayStation／SEGA SATURN

在每一集的《KONAMI》SHOOTING GAME中，大部分都可以使用上上下下左右左右BA這個秘技，但各位朋友在玩這一隻《SEXY沙鍋曼蛇》時有否試過這一個秘技呢？冇？唔緊要！因為係唔得嘅，因為此秘技已經略為修改了；《PS》版的方法是「在遊戲時按START鍵暫停遊戲，然後輸入↑、↑、↓、↓、L、R、L、R、×、○」，而《SS》版則是「在遊戲時按START鍵暫停遊戲，然後輸入↑、↑、↓、↓、L、R、L、R、B、A」，這樣，就可以立即擁有全裝備了；不過有一點是要留意的，就是每一版中只可使用一次。



■在遊戲中按START鍵暫停；

「《PS》版輸入↑、↑、↓、↓、L、R、L、R、×、○」
「《SS》版則輸入↑、↑、↓、↓、L、R、L、R B A」


■聽到一聲音效後，就會齊裝備了。

補鑊啟示

遊戲：AUBIRDFORCE／傳說之OGRE BATTLE
機種：PlayStation

由於印刷出現了問題的關係，上一期《AUBIRDFORCE》及《傳說之OGRE BATTLE》的兩個秘技，都印漏了日文PASSWORD的輸入，現在就為大家重新刊登。

《AUBIRDFORCE》——「すごくえらいひと」

《傳說之OGRE BATTLE》——「ファイアクレスト」

1級猛料 使用真獅子王及 JYAZU

遊戲：風雲 SUPER TAG BATTLE
機種：街機

真獅子王

必殺技

NIGHTMARE（當身） ←↙↓↘→+A
NIGHTMARE（追加攻擊） ↓+A
BEAST BLOW ↓↙←+A
MINIMUM UPPER →↓↘+A
SILENT STORM →↘↓↙←+C
THUNDER GOD BRESS ↓↑+C
HUNTER KILLER ↓↙←+B
EARTH CHOPPER ↓↘→+C

逆轉技

KING STRAIGHT →↘↓↙←+A
KING UPPER ←↙↓↘→←+A

JYAZU

必殺技

陽炎拳
陽炎腳 B
轟天 ←+C
邪冰魔 →+A
豪炎彈（橫）
豪炎彈（斜） →+B
豪炎彈（上） →↓↘+C
無道水流波 →↘↓↙←+B
鎌鼬 ↙+B
三日月 ↓↘→+C
背水叫喚殺（當身） ↓↘→+A
無道轉輪爪 三角跳時←+C

逆轉技

邪呀絕命柱 →↘↓↙←+A

使用方法很簡單，「只要在選人畫面中，將方格停留在MEZU，然後移向金秀→ROSA→GOZU→ROSA→金秀→MEZU→GORDON→JOKER→EARLE→疾風HAYATE→中白虎→影獅子王→GOZU，完成後按D鍵，之後應該出現了一聲笑聲，這便表示了成功；這時只要在影獅子王處推↑，就可以使用真獅子王；若於GOZU處推↑，就可以使用JYAZU了。

1級猛料 於單打MODE中使用三位隱藏人物

遊戲：心跳回憶對戰PUZZLE蛋
機種：SATURN/PlayStation

上兩期已介紹過雙打時使用三名隱藏人物的方法，但今期卻收到了一名讀者的FAX，就是在單打MODE中使用三名隱藏人物；方法雖然有一些難度，但仍然是值得一試的，「只要在根性MODE中將十一名人物打爆，這麼在OPTION中的重看爆機一欄中，就會多了一張館林見晴的硬照；之後再在 OPTION 內轉 SHORT CUT 去 OFF，那麼在單打的模式中就可以使用三名隱藏人物了。

提供者：蘇偉文


■將十一人的根性 MODE 全部打爆


■之後於 SHORT CUT 中轉為 OFF；



■這樣就可以於單打 MODE 中使用三名隱藏人物；


■而且在 OPTION 中重看爆機處有一張館林見晴的硬照。

1級猛料 使用隱藏人物 BLOOD

遊戲：星鬥士
機種：PlayStstion

在之前已經介紹過使用兩位隱藏人物BILSTEIN及河童的方法，今次所教大家使用的，就是PlayStation版中新加的隱藏人物BLOOD了。而使用的首要條件「是能夠使用BILSTEIN和河童的情況下(方法是緊按SELECT進入選人畫面，將浮標移向GORE處，快速輸入G、K、G、K、A、A、A、B、B、B、K+G，就可使用BILSTEIN；同樣地緊按SELECT進入選人畫面，將浮標移向HAYATO隼人處，快速輸入K、A、B、A、G、A、B、A、K、A、B+G，就可使用河童。)，緊按SELECT進入選人畫面，將浮標移向BILSTEIN處，快速輸入G、A、G、A、G、A，然後再將浮標移向KAPPAH河童處(注意：這時仍然不放SELECT。)，快速輸入K、B、K、B、K、B、L1+R1，成功的話會聽到一聲音樂，這樣就可使用隱藏人物BLOOD了。



■緊按SELECT鍵進入選人畫面，並且將方法輸入；



■這樣的話就可以在河童的旁邊選擇BLOOD來使用；



■而且他的招式亦十分霸道。

4級腍料 神樂姐姐及 GOENITZ 的技表

遊戲：THE KING OF FIGHTERS'96
機種：NEO GEO CD

因上期稿擠關係，今期將會「順應民意」，補登兩人的技表。



神樂千鶴

投技

今月 ←或→+C
回天 ←或→+D

必殺技

百活 天神之理 →↓↘+A或C
貳百拾貳活 神速之祝詞 →↘↓↙←+A、B、C或D
貳百拾貳活 神速之祝詞．天瑞 神速之祝詞中↓↙←+任何鍵
百八活 玉響之瑟音 ↓↙↓↘→+A或C

超必殺技

裏面八拾伍活 零技之礎 ↓↙←↙↓↘→+A或C
裏面壹活 三籟之布陣 ↓↙←↓↙←+B或D

GOENITZ

投技

冥府之門 ←或→+C
思想活殺 ←或→+D

必殺技

人世之風 ←↙↓↘→+A、B、C或D
腕雹凄風 ↓↙←+A
腕雹靡滅 ↓↙←+C
冰河 ↓↙←+B或D

超必殺技

真八稚女．蛟 ↓↙←↙↓↘→+A或C
真八稚女．殘酷真相 POWER MAX時↓↙←↙↓↘→+A或C
黑暗慟哭 埋身時→↘↓↙←→↘↓↙←+C

3級好料 使用其中幾位隱藏主角職業

遊戲：SPECTRAL TOWER 奇異之塔
機種：PlayStation

在這一隻遊戲中，是可以用輸入數字的方式來決定人物的職業，而且職業一共有一百個，但是大多數選擇到的職業都來來去去是某幾位，不過現在為大家刊登出的數字號碼，是其中幾個隱藏職業，方法就是「只要在遊戲的一開始，於輸入數字時選擇以下其中一個密碼。猴子——1422210、風水師——897900、夢之住人——1775965、忍者——503273、空手道師——1463240」，這麼主角的職業就會是以上隱藏職業的其中一位。


■猴子


■風水師


■夢之住人


■忍者


■空手道師

1級猛料 進入隱藏的遊戲

提供者：陳嘉強

遊戲：NAMCO MUSEUM 4
機種：PlayStation

各位在玩這一隻遊戲時，有否發現到有一間全黑的房間呢？其實內裏是有一隻隱藏的遊戲的，方法其實十分簡單，只要進入了黑房時同時按下「L1+R1+△+↑」，之後會閃了一道光，而且出現了一個少女，只要行近她並且緊按○(最好緊按，因為間中是不可以的)」，如成功的話，左手方的機台便會開動，進內便可以玩一隻叫《ASSAULT PLUS》的隱藏遊戲了。


■走到一片漆黑的房內




■少女出現了，在她面前按○



■這樣就可以玩隱藏遊戲《ASSAULT PLUS》。

4級碎料 隱藏人物BLOOD的全技表

遊戲：星鬥士
機種：PlayStstion

今期除了介紹《STAR GLADIATOR 星鬥士》中的隱藏人物——BLOOD 之使用方法外，現在還加上 BLOOD 的全技表。

BLOODY BLADE	A
UPPER BLADE	↓+A
SLIDING SWING	B
CUT SWING	↓+B
MAD KICK	K
ROUND KICK	↓+K
DECENTRAL BRA	→+A
WIDE SPLASH	→+B
SHADOW FANG	→+K
SOUL CRUSH	↘+A
SILENCE VERTEX	↘+B
ASSAULT FANG	↘+K
DARK SURPRISE	↓↘→+A
RISING TORNADO	↓↑+A
RISING TORNADO	↓↑+K(被打DOWN時使用)
FATAL EDGE	↓↓↓+A
DEATH CIRCLE	←—→+B
CRIMINAL RUSH	→+B、A、A
IRON FIST	←—→+K
BULL TACKLE	←↙↓↘→+K
EVIL STORM	←↙↓↘→+K、B
FAKE BLADE	→←+A
CRIMSON FORCE	→↘↓↙←A+B
PLASMA FINAL	A、A、A、K、K、A／A、A、A、K、K、A、A／A、A、B、K、K、A／A、A、B、K、K、A、A／B、A、B、B、A、A／K、A、B、B、A、A／K、K、B、B、A、A


■FATAL EDGE


■PLASMA FINAL

1級猛料 使用兩名隱藏人物BLOOD ELIMINATER及GUL ORGE

遊戲：MEGATUDO 2096
機種：PlayStation

使用BLOOD ELIMINATER的方法，就是將STORY MODE中一鋪過打爆，但難度要不低於NORMAL；另外，使用GUL ORGE的方法，就是將STORY MODE中一打爆十次，不過是可以不需要一鋪過的，但難度同樣要不低於NORMAL。有一點要留意的，就是只可以在VS MODE中使用這兩名BOSS，STORY MODE是不可以使用的。

BLOOD ELIMINATER	
MEGALO SPINNER	←↙↓+△
HILL BREAK	↓↙←+□(劍)
RUINS WINDER	→↘↓+△
SPINEL ROUNDER	→↓↘+□(劍)
BLOOD VIBRATE	→↘↓↙←—+△(鎗)
NEGA STORM	→↘↓↙←—+△(戰機型態)
NAKUNA ROCK	←↙↓↘→+△+□

GUL ORGE	
THROW NAKUNA	↓↘→+△
GEL SLACK	→↓↘+□
NAKUNA SABER	→↓↘+△
NAKUNA BLAST(右)	→↘↓+□
NAKUNA GLAST(左)	→↘↓+△
戰機型態出現	△+○
FORMATION CHANGE	○(戰機型態)
戰機型態 ATTACK	□(戰機型態)

■BLOOD ELIMINATER

■GUL ORGE

次號預告

遊戲誌、東立　金田一遊戲少年遊戲事件發生

曾經有這樣的一個預言：
1996年11月29日，PS遊戲《金田一少年之事件簿～悲報島 新的慘劇》發售。

《遊戲誌》和東立編輯部為了應付這次事件，曾召開一次不閉門會議，結論是——

一於搞大佢！！



事件一——大特集
全面翻開金田一之事件簿

事件二——大比試
《遊戲誌》編輯部約戰東立編輯部，誓以最快時間揭開悲報島慘劇之謎。案發地點：絕對令人意想不到！

事件三——大送禮
哪個讀者最快打爆機，就可以得到金田一大禮。

事件四——大攻略
跟大家一同感受金田一事件的真味

《遊戲誌》第38號
西曆一九九六年十二月六日出版
密切留意！

鳴謝：東立出版社香港有限公司
（內容或有更改，恕不另行通知）

還有……

PS版《金田一》發售之日，遊戲誌尊賣店、東立出版社促銷行動展開！
詳情請參閱今期「尊賣新聞」

街頭GAME霸王

文：ZAC

上期做咗個KOF'96比賽，搞到報唔到其他料，真係好對唔住。所以今期一次過報晒，以報答各位仲肯睇哩個欄嘅機友，我愛你們呀～～

侍魂好唔好玩先？

哩個「是暈4之煙草降淋」到咗啦，大家有冇玩過？覺得點？好唔好玩？小弟班機友就覺得好正，話今集好爽，好過上集好多。尤其是今集嘅「連斬系統」就更加過癮，佢哋就不停喺度試招，睇吓有邊幾個啲連斬可以扣得多啲，又可以連埋個超必落去？搞到佢哋都唔知幾開心。等呀老細又話聽班行家話隻GAME唔係咁掂，搞到佢都好擔心。家陣呀老細你放心啦。



另外，好多機友都應該知道今集有一個「**自殺**秘技」啦（詳情請睇秘技嗰PART，此乃廣告），指令係↓↘→↘↓↙←＋START或←→↓＋START（全17人，修羅、羅刹共通），而且個個死相唔同。詳情自己睇相啦。

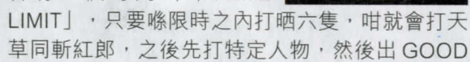
咁哩招究竟有乜用？嚀，哩招一出嘅時候，自己就會輸咗嗰ROUND（就算你PERFECT都要輸）；但係！之後嗰個ROUND，**你就會「熱咗」**（即係會「怒」），咁下個ROUND你一開始就可以出超必，唔使一定用14連斬啦。





不過，小弟就鍾意喺讓ROUND嘅時候，一開始就出，等對手冇機會摸清楚自己嘅招式路數（←理想主義者）。





不過，今集就有分GOOD ENDING同BAD ENDING。咁點分？好簡單，喺開始時，畫面左下方會有一個時間叫「TIME LIMIT」，只要喺限時之內打晒六隻，咁就會打天草同斬紅郎，之後先打特定人物，然後出GOOD ENDING；如果喺限時之後先打晒六隻，咁就直打特定人物，然後出BAD ENDING。

順帶一提，喺「彎仔威羊」嗰度架「是暈4」好特別：打電腦嗰時，如果你**贏咗一ROUND**，就**當你贏**咗嗰隻；而電腦要贏你兩個ROUND，先至當佢贏（GAME OVER）。小弟就因為咁，所以只係用咗**4分鐘爆機**……有興趣嘅朋友，不妨去睇睇。

我係一個漁夫

唔知大家近排有冇打飛機？打得密唔密？有冇打過嗰隻到咗一排嘅《蒼穹紅蓮隊》？玩法同前排嘅《RAY STORM》幾似，有得LOCK死啲敵機，再用LASER射死佢哋。不過，哩隻GAME有兩種「LOCK嘢雷達」可以隨時轉換，而且兩種「LOCK嘢雷達」嘅形狀都唔同，有「波波」、「帽仔」同「魚網」。嗰次小弟同友人「拍直」一齊玩，一齊用「魚網雷達」，當時畫面上而經冇敵機，得番我哋兩架機開咗個「魚網」喺度飛飛吓，個死人網喺度左搖搖吓，**搞到我哋覺得自己真係喺度打緊魚咁**，個感覺好似做咗漁夫，好鬼地底。其實隻GAME都幾好玩，唔錯唔錯。不過，小弟啲朋友們都比較喜歡日版機，因為貪佢啲字體擺位靚過海外版。仲有，喺哩間「V∞」度，係收**兩個大洋**，但係有**三架機&4粒「大彈」**嘅（仲要係日版機）！阿赤目黑龍話遲啲一定去玩爆佢咁話。有興趣嘅機友好快啲去睇睇＆玩玩啦！

我要玩車仔！

世嘉隻「細架拖拎卡（《SEGA TOURING CAR》）」到咗，小弟玩過吓。因為隻GAME**攞正牌**，所以入面有**好多堅嘢**，好似啲車仔啦，連某啲音樂都係由某音樂公司贊助，所以個感覺好正，好像真。玩法就真係好似參加賽車咁，玩完一場就睇你嘅成績嚟決定你下一場嘅排位（攞第八都得，不過下一場就排第八）。可惜只係玩三場（不過哩三場都幾攞命），唔係就好玩好多（但係小弟暫時都未見到有機友玩晒三場）。睇個勢，哩隻GAME都應該有排去（唔怪得日本世嘉咁睇重哩隻GAME啦）。

佢震得我好舒服呀～

除咗隻《細架拖拎卡（STCC）》之外，世嘉隻「上水電單車（水上電單車）」《WAVE RUNNER》都到咗，市價六個大洋。玩落又幾過癮，一啲都唔難玩。最正嘅就係你一路玩，架「車」就會一路震，仲**震得你好舒服**，唔會話**震到你坐唔穩**，更加唔會**震到你甩手**，真係非常之好。有興趣嘅機友，快啲去玩吓。

我愛星期六

話說嗰日（某個星期六）小弟慘被天草佢「拋棄」，搞到要一個人「流盪」（流浪＋遊盪），於是小弟就「一支嘢」走咗上「細貿男哥娛樂公園」，玩喺嗰度嘅《東京坦克碰碰車大戰（TOKYO WARS）》。隻GAME唔錯，幾好玩，夠激。小弟就玩到用自己「車（「坦克車」都叫「車」啩？）」撞埋電腦架車度，卡住咁開砲，**「監生」射爆佢**！哈哈哈！正呀！之但係，更正嘅就係，嗰日喺個場度，有好多好多靚靚姐姐，實在**五光十色**，美好人生呀！除此之外，喺附近嘅「甘☆」（以前「冤孽城」樓下），亦都係同樣五光十色，令你忽然感到**人生多美好**（咁都得？）。不過！只限星期六！星期日係冇嘅！但係，有朋友話：「有得睇又冇得食，咁睇嚟為乜？」佢有佢嘅道理嘅（乙乙乙乙……）。

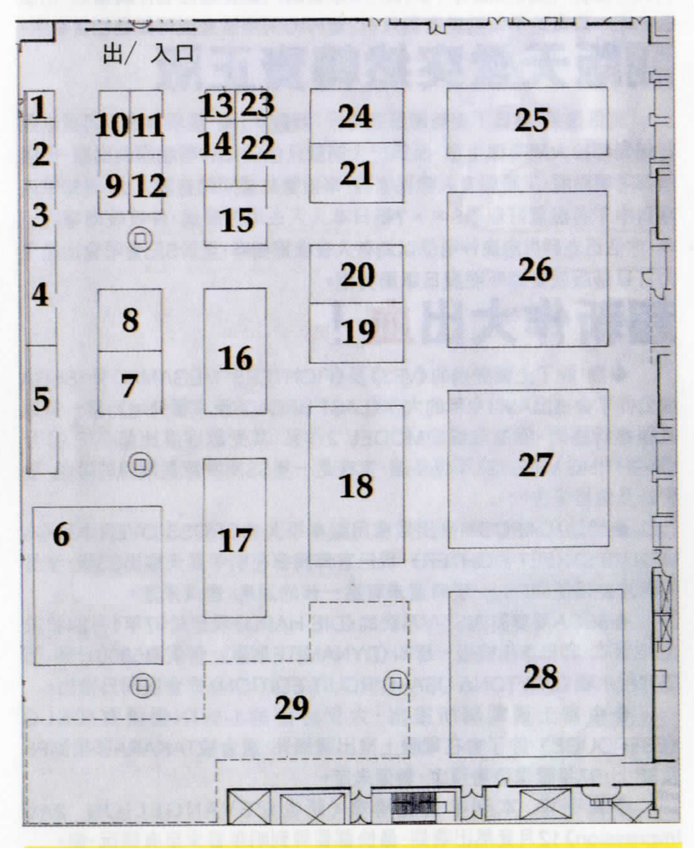
九粒RACER有冇得粒？

話說嗰日小弟落去某機鋪行吓，咁啱見到阿老細喺度換緊隻「九粒RACER（《GALLOP RACER》）」，小弟就走去睇吓啦（小弟冇幫手換版。因為唔識，所以冇幫手）。阿老細換完版，跟住試吓塊版。試完之後，阿老細話：「哩隻GAME，都唔知啲人識唔識玩。」小弟就話，隻GAME都出咗家用版，至少玩過家用版嘅朋友都會識玩嘅。跟住阿老細就冇理隻GAME行咗去嘞。不過，喺老細行開咗之後，就已經有啲機友埋咗去玩嘞。過咗幾日，有好多機友去咗玩，阿老細跟住唔單只開多塊版，仲將其中一塊**轉咗落50吋大機**。如果各位機友唔識玩哩隻GAME嘅話，可以睇返本誌隨第34期附送嘅EX，入面有講HOW TO PLAY，雖然係家用版嘅介紹，但點都會有啲幫助嘅。



亞洲 AM SHOW 有乜睇？

嚟緊嘅亞洲 AM SHOW（即係以前所講嘅 JAMMA SHOW，11 月 28～30日），將會有好多廠商參加，計有：**CAPCOM（6號鋪）**、**SNK（25 號鋪）**、**SEGA（28 號鋪）**、**KONAMI（26 號鋪）**、**NAMCO（27 號鋪）**、**TAITO（18 號鋪）**、**HUMAN（24 號鋪）**、**ATLUS（14 號鋪）**、**BANPRESTO（7 號鋪）**等等大家較為熟悉嘅「大廠」。小弟就幾期待 CAPCOM 隻《STREET FIGHTER EX》、ATLUS 隻《GROOVE ON FIGHT》，當然，仲有哩個「拳皇'96全港高手一齊較量拳皇之皇大賽」啦！唔知呀「GO～LOW」同「踩場的高手」會唔會贏呢？而家，小弟就登個亞洲AM SHOW會場平面圖大家睇睇，等大家衝入場排隊都知走去邊。而喺今個月**22號開始**，我哋會喺**遊戲誌專賣店**（九龍旺角先達廣場 G60 號鋪）**派出亞洲 AM SHOW 入場券**，先到先得。



亞洲 AM SHOW 會場平面圖

1.VISCO
2.真砂工業
3.HOPE
4.日本 SYSTEM
5.大平技研工業
6.CAPCOM
7.BANPRESTO
8.TOGO
9.三和電子
10.SUNWISE
11.TIMEWARE CORP.
12.旭精工
13.MAMA TOP
14.ATLUS
15.K&U
16.TECMO
17.JALECO
18.TAITO
19.SAMMY 工業
20.DATA EAST
21.SIGMA
22.時代華納 INTERACTIVE
23.COIN OP JOURNAL
24.HUMAN
25.SNK
26.KONAMI
27.NAMCO
28.SEGA ENTERPRISES
29.主辦機構攤位

拳拳到肉 又係 96

首先喺度解答呀**麥菲讀友**關於《KOF'96》嘅問題。《KOF'96》連續超重擊之謎：暫時知道以下人物有連續超重擊：草薙京、八神庵、LEONA、坂崎獠、YURI、MR.BIG、「波波」、雅典娜、阿金等九人。指令係：（京、八神庵）↓↙←C＋D←↙↓↘→A／ C；（「波波」）↓↘→C＋D→↘↓↙←A／ C；（坂崎獠&YURI）→C＋D←↙↓↘→A／ C；（LEONA、阿金 & 雅典娜）空中↓↘→C＋D↘↓↙←A／ C；至於 MR.BIG 的指令就不明。哩一招嘅好處係可以好快打到對手 GUARD CRUSH。如果用番上述方法，但第一下**唔用超重擊而用重拳**，個重拳會**變咗2 HITS**，都幾好用（尤其是用喺連招）。麥菲兄你明未？仲有，唔知你所講嘅一擊必殺係點？不如你**「聲」個「姨咩噢」過嚟**，大家一齊研究吓，好嗎？另外，有讀友提供：喺「狗聾纙講場地下機鋪 GUM SING BAR」嗰部 KOF'96，如果用番 KOF'95 用大佬嘅秘技，係可以用到 KOF'96 嘅大佬嘅。不過小弟去到，見到嗰度有三部 96，唔知哩位**李劍讀友**你所指嘅係邊部？小弟就試過**最右邊嗰部**，但係**唔得**。希望你可以話俾小弟知。如果證實佢哩位讀友嘅料係堅嘅話，佢一定會**受到大家嘅仰慕**嘅，小弟就此謝過。

不過話時話，上期秘技嗰版咪講過《KOF'96》CD 版有得用兩個大佬嘅？事關上期稿擠（KOF'96、街頭 GAME 霸王 & 秘技），所以上期只係講咗 HOW TO 用大佬，但冇位出招表。真係好對唔住，「個 MAN 啦西（日文「對唔住」咁解）」。今期我哋出埋個招表，詳情請睇秘技嗰版，唔好嬲吖。

老細的話……

嗰日又同某機鋪老細傾開偈，佢又講咗唔少「行情」俾小弟知；小弟又喺佢度八咗唔少料：

首先佢話，哩個「**的阿奶**（《DEAD OR ALIVE》）」試版已經到咗，正路會喺 11 月 16 至 20 號左右見街（即係**出書之日已見街**）。有日佢就同個「熟客仔」一齊去咗睇試版，可能冇乜人知到咗啦，所以反應麻麻。佢個「熟客仔」玩咗一鋪，結論係：「使唔使拋得咁厲害呀又？」究竟**佢講緊乜？**唔明嘅讀友，可以自己親自去玩玩（一定要**用女角**），咁就會清楚了解嘅嘞。

之後佢又話，雷電最新作《**雷電 FIGHTERS**》亦都會喺 16 至 20 號到港（又係**出書之日已見街**），不過今次返嘅係**日本版**，**有 5 架飛機**俾你揀。而佢仲透露，**海外版會有 7 架**飛機加 1 個 QUESTION MARK 俾你揀。點解會咁？海外版同日本版有分別就一直都有㗎嘞（記唔記得日版 VEGA ＝海外版 M.BISON？），但係今次咁嘅情況，我哋估係日版有 FORM可以較埋剩低啲飛機用嘅。至於實情會係點？咁就要遲啲先知嘞。

另外，哩個**雅達利**（ATARI）嘅新 GAME《WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY》（冰上曲棍球 GAME）&《SANFRANCISCO RUSH》（車仔 GAME）加埋 GAELCO 嘅《SPEED UP》（都係車仔 GAME）哩三隻 GAME 都會快將到港。雅達利隻車仔佢就唔係咁睇好，至於隻《SPEED UP》，佢都唔抱咁大期望。但因為間廠好少出 GAME，出成咁都算唔錯，話唔定哩隻嘢會做得起。不過，小弟就幾質疑隻冰上曲棍球做唔做得起。呀老細話以前做過另一隻冰上曲棍球 GAME，反應唔錯。所以哩隻嘢好可能會**異軍突起**都未定。

至於嚟緊嘅格鬥 GAME，SNK 隻《WAKUWAKU SEVEN》，老細就話冇乜特別，《的阿奶》應該會比佢好。

不過近排老細較為睇好嘅就係《GTI》（車仔嚟嘅）。小弟睇過片，哩隻嘢幾過癮。你可以揸住架車喺市區入面週圍遊（即係話賽道中有好多捷徑），又有三個級別：下級係要行指定賽道；中級係可以行任何賽道、而上級就係倒轉係賽道行。另外，隻嘢又有一個「**對戰模式**」：首先你架車仔上面會有一個計時炸彈，你要用自己架車仔撞對手架車仔，咁你個炸彈就會過咗對手架車仔度。而對手就要再用佢架車仔撞返你先可以將個炸彈過俾你。對戰時大家可以喺市內週圍走，當時間夠，邊個架車仔上面有炸彈就邊個輸，都幾激。不過據老細透露，哩部嘢都唔平。每個殼連 GAME 要成 **14 萬個大洋**（最少兩部先有得對戰，即係成 28 萬個大洋！），仲貴過隻《WINDING HEAT》（每個殼連 GAME 要 12 萬個大洋）。不過隻 GAME 係正，貴啲都冇計啦。

最後呀老細話，哩間 KONAMI 將會喺香港**開間「分壇」**。如果咁嘅話，以後我哋搵 KONAMI 攞料咪方便好多？**嘿嘿嘿……**



主持：SPYDER

世嘉AM 2研十一月攪大動作

宣佈移植《VF 3》等多隻名作

真是天下SS用家的大喜訊！在11月8日由SEGA所舉行的「SS戰略發佈會」裏，SEGA有關方面正式對外界宣佈，將會把其業務用超人氣作品《VIRTUA FIGHTER 3》移植到SS上！根據AM 2研部長鈴木裕表示，他們是經過3個月的檢討與考慮，才決定將《VF 3》移植落SS上，至於發售日、售價和玩家們最想知道的——《VF 3》是否需要對應專用附加硬件，到目前還未有進一步消息，不過一收到料SPYDER便會馬上通知各位。

除了《VF 3》移植到SS外，當日還公佈了幾隻新遊戲的發售日期，首先是一隻名為《FIGHTERS' MEGAMIX》的全新SS原創遊戲，基本上它是以《VF 2》與《FV》裏全部登場角色進行幻之對決的3D格鬥遊戲，感覺上有點像CAPCOM的《X-MEN VS STREET FIGHTER》，至於實際上遊戲的進行形式則還未公佈，發售日為12月21日，5800日圓。另外，上期所提過的《CHRISTMAS NiGHTS》除了會以郵寄方式發售外，還會隨由11月22日至12月25日所發售的SS特別版主機附送，很像去年的100萬台《VF REMIX》特別版那樣，未買機的玩家可以等遲些才買。不單如此，SEGA還公佈會大力發展網路事業，首先是會研究利用SS來進行家庭用電視電話系統，接着的便是家庭股票投資網路，務求將SS MODEM的用途推至最極限。不知道本地玩家又能否使用這些服務呢？

SATURN遊戲朝向便利店進軍

上期已經同各位講過有關部份PS遊戲生產商，將會把旗下的軟件及硬件放到以便利店為銷售點的發售網DIGICUBE上，想不到如今事態已發展到SEGA亦打算利用DIGICUBE來販賣SS遊戲，事緣在今年7月時SEGA已試過在便利店實行訂購SS主機與《NiGHTS》的活動，基於當時的成功和眼見如今PS的行動，這兩個因素相信是令SEGA決心在便利店和PS一爭長短。另外，與PS的做法有點不同，就是SEGA有關方面現時公佈將不會在這發售網上販賣SS主機，至於有關會否像SQUARE那樣推出只會在DIGICUBE中發售的遊戲如《BUSHIDO BLADE》，則目前還未有明確表示，只說不排除有這個可能性。這樣一來，原先所推測的「秋葉原完全被SEGA佔領」已被推翻，而究竟「便利店兩雄之爭誰勝誰負」與「秋葉原的未來發展」這兩個問題的答案則會在不久將來可以看到。

超任抄帶服務明年4月始動

根據海外消息報導，任天堂將會在97年4月開始，實行將超任遊戲「抄帶化」，到時用家們只需要到便利店去，就可像本地用家（海賊版碟機用戶）一樣以較平的價錢玩到大量遊戲。當然，軟件的抄寫媒體不會是碟機和磁碟，而會是一盒容量為32M BIT的可再寫記憶卡帶（REWRITABLE MEMORY CASSETTE），售價暫定為5000日圓（350港元）。至於到便利店抄寫遊戲程式到那卡帶的價錢，則要視乎遊戲的性質和特性，收費大約由1000日圓至4000日圓不等（70港元至280港元）。由於卡帶的容量為32M BIT，因此大部份的超任遊戲都可以憑此系統玩到，大約有1400款左右，而推測不能玩到的應該是容量超過32M BIT的遊戲（如《幻想傳說》）、用了專用晶片的遊戲（如《STAR FOX》、《SD GUNDAM GNEXT》）與及利用了特殊壓縮技術的（如《天外魔境ZERO》）等。

第二次TGS明年4月舉行

由118間遊戲軟件生產商所組成的組織CESA，宣佈由它所舉行的第2次遊戲展覽「東京遊戲展'97．春」，現正定於明年4月4日至6日假東京國際展示場（東京BIGSIDE）舉行，會場面積大約會是上次（96年8月）的1.5倍，而收費方面小學生或以下是免費入場的，中學生以上則是800日圓（預售）和1000日圓（即場）。有一點要注意的，就是4月4日只會招待業界關係者，想入場睇SHOW嘅讀者就要記住5~6號至入場喇。

買《孖寶賽車64》送手掣

在今年12月14日所發售的N64賽車遊戲《MARIO KART 64》，將會以附送一個灰黑色手掣的套裝發售，售價為9800日圓。雖然N64到今時今日已推出了4款遊戲，可是《孖寶賽車64》是它第一隻可以同畫面4人同時對戰的遊戲，因此相信有不少N64用家會購入這隻超任名作續篇的，而跟GAME一齊賣的手掣對於家裏只有2隻PAD的用家來說可算是相當有用。

翻版天堂突然轉賣正版

真係搞笑，有日下晝無聊逛逛灣仔「細數字」場，發現有唔少專賣老翻嘅鋪頭都拉大閘唔做生意，而部份大鋪就只係SHOW哂啲原裝出嚟，抓爆頭都唔明點解，又唔似有人嚟捉老翻，事後當然要問問有關人士，得知原來嗰日中午有幾個好似係S××Y嘅日本人入去場度睇過，仲吱吱嘚嘚咗一陣，你估班老翻供應商仲唔係以為有人會嚟掃場咩，至於S記會唔會出盡全力打擊翻版就要睇吓呢幾日嘅局勢喇。

超新作大出血！

◆勁！除了上面提過的《VF3》及《FIGHTERS' MEGAMIX》外，SEGA還公佈了會推出AM3今年的大作《LAST BRONX/東京番外地》，這一隻以武器進行格鬥、極為流暢的MODEL 2作品，其受歡迎度比起《VF 2》及《FIGHTING VIPERS》不惶多讓，實在是一隻SS用家絕對期待的遊戲，發售日及價格未定。

◆超勁！CAPCOM推出業務用版本不久的CROSS-OVER作品《X-MEN VS STREET FIGHTER》，現已宣佈將會在明年夏天推出SS版，至於何時才會移植到PS上，現時還未有進一步的消息；售價未定。

◆SEGA那隻對應ST-V系統的《DIE HARD》現定於97年1月24日推出SS版本，和日本街機版一樣叫《DYNAMITE刑事》，售價為5800日圓；而望穿秋水嘅《DAYTONA USA~CIRCUIT EDITION》亦會在同日推出。

◆由富士通電腦所推出、大受好評的J-WIN戀愛育成SLG《EBEROUGE》，除了會在電腦上推出續篇外，還會被TAKARA移植到PS及SS上，97年春季發售預定，售價未定。

◆真不幸，本刊率先報導嘅《新世紀EVANGELION 2nd Impression》12月竟然出唔到，最快都要等到明年春季至有得玩，慘。

◆PS都有幾隻值受注目嘅作品宣佈推出，分別是BANDAI VISUAL的《METAL DREAD》、BANPRESTO嘅全多邊形RPG《魔導都市艾路比斯》、MICROCABIN的PC98移植作《英雄志願》、TAKARA的《Q版賽車2》、超任版都仲未出嘅RPG《GOD》同埋PACK IN VIDEO嘅女子摔角SLG《METAL ANGEL 3》，全部都是明年春季預定。

◆NAMCO現宣佈會推出兩隻PS遊戲，分別是懷舊擁躉熱切期待嘅《NAMCO MUSEUM VOL.5》，今集收錄了《龍魂DRAGON SPIRIT》、《METRO CROSS》、《大型食鬼PAC-MANIA》與《VALKYLIE傳說》等，另一隻是《鐵版陣3D/G DELUXE EDITION》（暫稱），收錄了《鐵版陣》的元祖版、新版與及3D版；發售日及價格未定。

◆土星12月的部署現在已有較明朗的消息，值得推介的正GAME 6號有《高達外傳II》、《銀英傳》和《PUZZLE FIGHTER》，13日有《銀河少女警察》、《FANKY FANTASY》、《TACTIC OGRE》、《實況沙蛇》與《E0》，20日有《ULTRAMAN》、《虎膽龍威3部曲》、《AIR'S ADVENTURE》、《SHINING THE HOLY ARK》和《CAN CAN BUNNY 2》，21日有《FIGHTERS' MEGAMIX》，27日當然是《KOF'96》和《TERA FANTASTICA》，實力和PS那邊廂不相伯仲。


CAPCOM
1st
SOFTWARE for
CP-SYSTEM Ⅲ
記得 11 月 28-30 日
喺亞洲 AM SHOW 6 號攤位，
一試《RED EARTH》嘅新感受！！
RED EARTH
TM
Battle Action
CP SYSTEM Ⅲ
©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

電視遊戲信箱

最近的遊戲軟件翻版事業更形猖狂，看來該等商人想是藉着行貨Play Station到港前作出最後一擊！至於新出的PS「5500」機，則是非常慳料的廉價版，連基本的AV輸出也被刪去了，簡直就是……而亞洲版的「5003」機是否在亞洲的其他地區製作則不得而知了，但肯定的就是日本人通常都只會把最好的產品留給自己。

聽聞坊間已經開始賣最後一批正宗日版Play Station「5000」機，想買日版機的朋友要趁快了。

順帶一提，警察司機最近身體不適，所以未能答信，請見諒。但交帶落若有想舉辦「全港《J-LEAGUE創造職業球會》大賽」的讀者，請繼續來信表明心跡吧！

電視有問題

水龍先生你好：

第一次來信，有些問題希望閣下解答。

本人有部FLASH SATURN 110V水貨，用的是普通AV輸出，玩的是百份百原裝遊戲，本來這應該是十分正路的配搭，但有一問題令本大感不惑，就是幾乎九成的遊戲在本人的電視螢幕上(AV NTSC輸入)都是「出血」的。

1.請問水龍先生，究竟這是否正常？

2.如果這情況是正常，是否本人的電視機不適合用來接駁遊戲機？

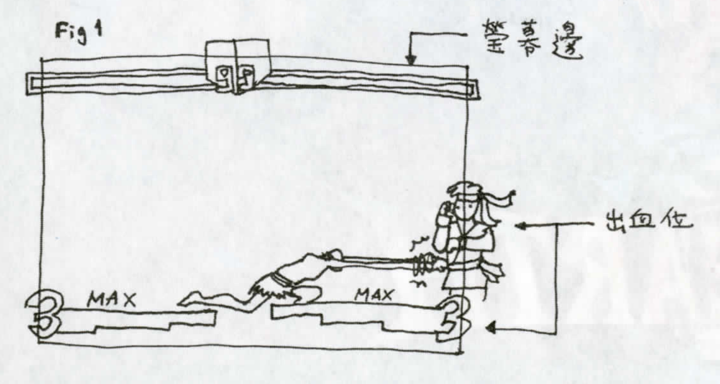
3.如果不正常，問題出那裡？(a)主機(b)遊戲軟件(c)AV線

4.問題有無辦法解決？

5.題外問：CAPCOM為什麼不在SS上推出《生化危機》是否SS的機能問題或是CAPCOM大細超？

最後祝水龍先生一世夠運

電玩人上



電玩人：

1.看來是你的電視有問題，把圖像放大了；其實很多電視也有這樣的問題，例如WATER DRAGON的電視就是把圖像放得稍右了。

2.如果不是阻得太多畫面訊息的話，便沒有問題。

3.當然是電視啦。

4.最好就是叫該電視的代理商修理一下。

5.WATER DRAGON相信絕對不是SS的機能不及。

初回限定版《夢幻模擬戰3》有何不同？

WATER DRAGON：

你好！本人來信望WATER DRAGON高抬貴手解答本人的問題。

但首先要讚JJ所寫的《夢幻模擬戰3》攻略，攻略內容寫得很完善和詳細，對本人玩遊戲時有很大的幫助，所以希望JJ將餘下的部份寫得更好，但本人少許意見，可否在之後的攻略中加入遊戲內所有出場人物的景和關係作一個介紹，還有將遊戲世界中各國的關係和背景也作一個介紹，這樣就更加完美了，希望JJ還能接納本人的意見，謝謝！

好了，言歸正傳，本內有次在旺角「有米」商場內，在某問商店內看見一隻寫著非賣品的《夢幻模擬戰3》，那隻非賣品除了封面不是立體和面插畫不同之外，請問WATER DRAGON知不知這兩個版本除了封面有分別之外，其他還有什麼不同呢？(例如隨碟所付送的東西)。

還請問貴會不會出一本RPG的輯，介紹由超任到PS / SS什至個人電腦上所有好玩的RPG，而且也可以在特輯內加插一些內容討論什麼是RPG，介紹RPG內的世界各種在RPG世界中才會發生的有趣事情。

請問WATER DRAGON PS的《FF VII》和SS的《GRANDIA》那一隻較強，(畫面和故事性作比較)

最後多謝WATER DRAGON解答本人的問題，祝GPM蒸蒸日上，繼續成為全港最好睇的遊戲雜誌。

讀者P.P.

P.P.：

看看今期的《夢幻模擬戰3》攻略吧，J.J會親自作出會應的。

1.最主要的便是多了一本有為該GAME角色配音的聲優簽名畫冊，較為罕有。

2.這個就要留給編輯部決定了。

3.很奇怪，《FF VII》所用的方法只是在一張超漂亮的背景中放上一些多邊形角色；但《GRANDIA》則是用即時計算的全多邊形背景配上用傳統圖像角色的方法，以機能來說應是調轉用才對……在故事上則因未正式玩過而不作評論。但有一項則可以肯定，無論《GRANDIA》製作得如何出色(甚至完全擊敗《FF VII》)，在銷量上也不會及得上《FF VII》的一半，可能這就是名牌效應吧……

真是替GAME ART的工作人員不值。

初哥來信

編輯先生：

本人第一次寫信到貴刊，亦都係TV GAME嘅初哥，故此，有下列問題希望能夠的指教：

1.請問SS白色版否比原版機件較簡化，而且較難玩翻版？

2.常聽到PS嘅改機究竟有咩用呢？

3.請問SS《拳王95'》的RAM是否啱SS其它GAME用呢？

4.我最近想買機，但係唔買PS定SS好，可否比些少意見我？

祝：GAME PLAYERS雄霸世界GAME壇！

X-MAN上

X-MEN：

1.零件上可能是簡化了（因要慳成本嘛），但機能上則是百份百一樣的。

2.當然是改作玩翻版，在下絕不贊成。

3.首先，SS版《KOF 95》所用的不是RAM，而是「專用16M ROM」；既然是專用ROM，當然是不能用在其他GAME上。

4.意見就是：你要看看自己想玩些甚麼GAME才決定，你大可以參考「次世代年鑑」（按：到最後你可能兩部機都買）。

PS可以捱幾耐？

WATER DRAGON先生：

本人乃第一次來信，希望WATER DRAGON先生可為本人解決下列一些疑問。萬分感謝！！

1.PS可連續多少小時而燒機？

2.希望WATER DRAGON先生介紹數隻近期心水PS GAME。

3.WATER DRAGON先生認為《BIO HAZARD 2》、《心跳回憶2》會於何時推出？

4.《皇家騎士團》（PS版）如何令兵士留守於被解放的都市內？（由於本人不太懂日文，故望WATER DRAGON先生寫得詳盡些）

5.下一本《次世代年鑑》會於何時出版？

6.於11月底的JAMMA SHOW如何購買入場券？十六歲以下人仕能否入場？

7.PS的《GALLPO RACER》中，購買馬匹後，選擇賽事的畫面中，如何登記參加賽事？

8.日圓5800元的約等於港幣多少呢？（近日）

祝事事順利！

殺意者（？）上

殺意者：

1.幾多小時不燒機就不得而知，但一插錯電源就可能馬上燒機。

2.3D射擊首推《BELTOGGER 9》，真是有得頃！另外《AUBIRD FORCE》也是很出色的SLG。

3.《BIO HAZARD 2》會在明年3月推出，但《心跳回憶2》則未知會不會出。

4.只要命令他們行到該城上便行。

5.起碼要在明年了。

6.今期本刊正大送該展的入場卷。

7.先要選擇一些可以參加的賽事，但要注意是否在該個星期舉行。

8.大約是400圓左右。

奸商永不完……

WATER DRAGON：

奸商又再次出現，我有一個朋友叫黃嘉文（34期也有他的專跡）日前到了灣仔188商場二樓某一間商店，他原本想購買心跳回憶紀念版間裡賣380元，而另一間叫「X館」的賣250元，於是黃嘉文便說，白痴都去賣250元。個間買，於是他便買了，回家後，他發覺裡面好像少了一點東西，原來是SAVE CARD，於是他立即返回該間鋪頭要求退換或退錢，但該鋪的看鋪人說不可以，於是黃嘉文很害怕，便問他可不可以加錢換其他東西，最後他加了60元換了一隻SEXY沙羅曼蛇，他最後哭回家及打電話給我們，於是我們便為了幫他而寫了這封信來，希望可以刊登，謝謝。最後我想問幾條問題。

1.當拳皇96出時，SS版時否也要加ROM帶？

2.PS是怎樣輸入金手指的？

3.PS心跳回憶紀念版在哪裡有得賣？格錢如何？

4.3 DO M2是否過？在何時推出？格錢大約多少？

5.N64的價錢會否再降低？

6.SS VCD咭哪裡有得買？

7.《NiGHTS》連GAME連手掣多少？

8.SS《大戰略~鐵壁之風~》在哪裏有得賣？

9.那隻SATURN有付送VCD咭？

10.N64的磁碟機是用那隻磁碟？

11《SEGA RALLY CHAMPION PLUS》有甚麼不同？

12.有了代理後，PS的正版碟價錢會否滑落？

13.請問PS的磁碟機何時推出及何時推出，將會接駁在哪裏？

祝GAME PLAYERS成為香港皇牌GAME！

飛機王黃浩麟及四眼哥哥上

飛機王 黃浩麟及四眼哥哥：

你的朋友只懂貪平，真是教而不善也。

世上哪有這便宜的事？活該！希望其他讀者可以借鏡警惕自己吧！

1.《KOF 96》是會用RAM帶的。

2.當然是要用ACTION REPLAY輸入。

3.相信已很難在港找到了，有的話起碼要$1500以上。

4.是否「勁過」很難作定論。最快也要在明年春才能發售。

5.相信不會了。

6.很多GAME鋪也得賣。

7.若是賣$450

8.這GAME已是比較難找。

9.正是HI-SATURN。

10.暫時還未知道。

11.那GAME是「X-BAND通訊對戰」專用的軟件。

12.當然會啦。

13.已經推出了，但只是用作儲存SAVE之用。

九七GAME照打

水龍先生：

本人第一次寫信來貴刊現在有下列問題請多多指教：

1.請問那裡可以用SCPH-5000號PS換N64？加幾多錢？

2.以水龍先生的意見來看，近幾月會有出十分好玩的遊戲？

3.請問現在有甚麼很好玩的遊戲（除打鬥外）？

4.請問水龍先生認為PS好玩定SS（只是你的意見？）

5.現在哪裏還有得買正版《心跳回憶》呢？（二手也可以）

6.請問何時出《心跳回憶 2》呢？

7.請問好景商場在那裡？請給我詳細的地址？

8.PS的二手市場否有其他二手PS的物件賣？

9.為何新版V-SATURN便宜很多？

10.九七後，新一代的遊戲機會否繼續普及？

祝遊戲誌，各位工作人員身體健康！

水龍二世上

水龍二世：

1.說真的，在香港很小有機換機的服務，但在日本卻很常見。

2.未知你是哪一種機，但在年尾通常都有很多大作。

3.不知你指的是哪一種類的GAME。

4.兩部也好玩（答過很多次了）。

5.SS版有很多，但PS版則很少了。

6.尚未清楚。

7.在旺角的廣華醫院對面。

8.當然是有的。

9.全因製作的成本平了很多。

10.相信一定會。

無責任讀者擂台

今期主題：
「SQUARE隻手遮天？」

編輯先生：

自從這個題目出街之後，就好像火山爆發一樣，因為實在太多嘢想講！

本來我也是SQUARE FANS，自從《FF IV》開始已留意及喜歡(本來應是《FF III》，但當年我連軟件商都唔知係乜)，跟著《半熟》、《FF V》及《FF VI》(《R.SAGA》除外)也有留意及玩爆，直至到《CHRONO TRIGGER》出現，令我對SQUARE改觀，因為這隻GAME實在太無誠意，根本上可叫做《FF VI》，畫面的系統是沿於《FF》，欠缺了個人風格，玩的時候沒有味道，之後的《洛特拉之秘寶》又係《FF》的係統，其實喜歡《FF》是非常正常，因為它的確是正GAME，之不過用《FF》系統，第二個名和稍作修改，就叫做垃圾，實在太偷雞，太冇創意，太穩陣；唯一較好的是《FRONT MISSION》，是比較有心思及誠意的遊戲；另外有一隻稱「SQUARE二哥」的GAME也是垃圾、就是《SAGA》，什麼「自由章節」，RPG是什麼，是看一個故事的成長，慢慢吸引玩者，令玩者投入於遊戲裡，這樣才稱得上RPG，《SAGA》基本上是一隻乜都唔理，直打首腦，只為了儲夠LEVEL而打首腦的RPG不如去玩《KOF》、《SF》，儲夠LEVEL 3或MAXIMUM，出舜獄殺、八稚女，這樣還痛快過玩《SAGA》。哼！沒有故事，竟叫RPG，真混賬！

如果真是想玩真的RPG，本人有小小推介如：《降臨傳》系、《天地創造》、《神秘的約櫃》、《龍之戰士》及名作級的《天外魔境》、《夢幻之星》和《FF》也是不錯選擇。不過我覺得現在的名作，有退步的現象，因為有銷量的保證，令製作人不太認真及用功，從而令質素下降，好像《FF VI》已經不及《FF IV》及《V》正，《DQ VI》也不及《DQ V》正，而且現在玩GAME的人都以畫面靚唔靚來判斷隻GAME好唔好玩，所以SQUARE也捉到這點，才會隻隻GAME都均受歡迎，因為畫面靚！只要有平平的故事甚至冇故事加豪華的畫面，已經有條件稱得上「名作」，那些《CT》、《洛特拉》、《秘寶獵人》及《SAGA》，就是這一類，可以「偽名作」；如果是喜歡上述GAME的朋友，希望你們從新想想，什麼叫RPG，有內涵的RPG，不是會冇故事及一日打首腦打到黑；是令你們投入了故事裡，令你感動！

祝！

大家早日醒覺

越南人上

編輯先生：

各位讀者好！我是寫信的「初哥」，若有寫得不順暢，請大家不要見怪。

言歸正傳，我一向曾玩過SQUARE的遊戲--經典之作《太空戰士》系列；ARPG之作《聖劍傳說》系列；生鬼之作《時空穿梭機》及甚聞名的《SAGA》，《龍界傳說》，《前線任務》，覺得除了《前線任務》系列外，其餘的也只不過是表演畫面；音效出色的物件，根本就是撻出《SQUARE》這名字來賣東西。

I.首先談談《太空戰士》，I，II，III也甚不俗，尤其IV就更見出色，V還過得去，到了VI的時候，畫面雖見精美，音效亦是一絕(當時計)，其他就……要知道RPG是(角色扮演)，它就只顧打首目，還更是不段地；不段地打，就以飛空艇一例，記得到魔大陸前的時候，會有一批敵人攻敵己方，己方就是一味打，一味打，最後飛艇被擊沉後，又再遇另一頭目，又要打……也好玩嗎？

II.《聖劍傳說》系列：這是這幾隻GAME之中算是比較好的一隻，還記得《聖劍 III》的內容嗎？根本就沒有內容，劇情到達了十分之五的時候，就要開始打「八神獸」，又是打！？煩。畫面方面也是優秀，難道這就可以吸引到萬ARPG的玩家？但答案就是「是」，沒話可說。

III.《時空穿梭機》：很多人覺得這隻GAME好玩，是嗎？夠創新，是嗎？也是SQUARE的作風：畫面靚，如果說這隻GAME好玩的話，肯定有很多GAME好玩過他，是什麼就遲些再說。有人說它夠創新？系統指令(按X)方面，根本與《太空戰士》一樣一樣，這就是創新。SAVE的時候又是根它一樣，只是條光柱和四點是的分別，選擇指令的白色手指又是一樣，又是不停地打，打到悶，這不但是不創新，而是沒新意。這隻就是問十個有八個舉手說好玩的《時空穿梭機》。

IV.《龍界傳說》：有很多人又是說這隻GAME好玩，其實這又只不過是SQUARE撻招牌來收買玩家而已。都是畫面靚，還記得戰鬥時的畫面嗎？畫面雖然靚，但又是很《FF》，《SAGA》的一樣形式；有人説SQUARE是RPG創作公司，我就覺得不太適合……

V.《前線任務》：這是我覺得SQUARE自從我知道有這間軟件公司之後的最好之作。畫面靚已不在話下，而且裡面有些比如手、腳、身體之分的機械人，十分創新(這才是真的叫做創新)。但唯獨這隻GAME不是RPG，所以也沒什麼可說，但可以的就是這隻GAME真是真的好玩。

VI.最後談談《SAGA》：也是非常受歡迎之作，其中之一原因，就是它SQUARE作品。再說，什麼才是真的RPG遊戲，有人第一時間說SQUARE的RPG。一味打，一味尋寶，就是故事也不需要過便可直打爆機的遊戲就是真正的RPG。要知道RPG是「角色扮演」，像SAGA般的沒有內容，只顧其它的話，這根就不是RPG，若要玩尋寶，狂打頭目，練新劍法之如此類的話，倒不如玩動作及格鬥GAME吧！隻隻也差不多，可謂《SQUARE傳之太空戰士》、《SQUARE傳之SAGA》……

我覺得RPG最緊要的就是故事劇情，氣氛配合，系統完美，及畫面及音效精細，這才是真正的RPG！剛才說到遲些說的就是ENIX的《勇者鬥惡龍》、《天地創造》、《神秘的約櫃》、《STAR OCEAN》及《DART HALF》、及KONAMI的《魍魎戰記魔陀羅II》、《幻想水滸傳》以及CAPCAOM的《龍之戰士》，們畫面雖然不及SQUARE，但是它們既有內容而又有氣氛，不像SQUARE的遊戲般只顧包裝及撻招牌，就是《DQ》系列，雖然它的畫面不太美觀，但卻給人的感覺很舒服，就以《DQ V》為例，它可以由出身直至變小孩，再變成成人然後再結婚，這些令人感動的內容劇情，才是真真正正的RPG！

以下是本人的肺腑之言：RPG不是由畫面外觀而作衡量的。

但不能否認的，就是SQUARE確實是「隻手遮天」！！

真的RPG玩者

無責任讀者擂台 下回預告：

38期——「無責任讀者GAME評」（截止日期：11月28日）

新GAME出完一個又一個，各位玩完一隻又一隻，當中的苦與樂，好與差……想必定「大把嘢講」。
以後每隔一期，「無責任讀者GAME評」便會讓大家各抒己見。
好GAME，正GAME，垃圾GAME……任你寫，任你講。

39期——「1996 GAME壇大事回顧」（截止日期：12月12日）

無可否認，GAME壇在1996年有着很大的變化，藉着年尾的時候，好應清算一下，看看誰是誰非；
話題不限，只要是在96年內GAME壇所發生的事件，都歡迎閣下來信談談。

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關。



遊戲  市場



大量誠讓

PS遊戲:ANGEL GRAFITTI限定版,$1200。NOEL,$800。魔法少女COCO,$500。ANGELIQE紀念套裝,$1300。
SS遊戲,三國志V代,$1000。新世紀,$500。
以上遊戲皆全新未開。
SFC:幻想全說,$600。
另有原裝IBM PC和日本WIN 95,WIN3.1遊戲和原裝日本動畫人物首辨,歡迎查詢。
聯絡方法:94582560 BRIAN洽

聲明

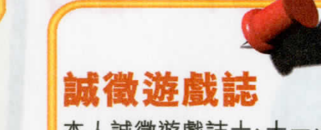
一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛,一概與本刊無關

誠讓PANASONIC 3DO

誠讓PANASONIC 3DO,無需火牛,,原裝手掣一個,AV線,送四隻GAMES,$850,可略減。(只在地鐵站交易)
聯絡方法:82398434(留電話及留名說明買機)



誠徵遊戲誌

本人誠徵遊戲誌十、十一、十二期,要八成新亦徵PS原裝《心跳回憶》$380,七成新(可略加)。遊戲誌價電議,交易地點九龍區地鐵站。
聯絡方法:27804610俊洽。
(晚上8:30—11:00)
(如本人不在留電必覆)

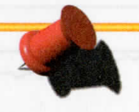
誠徵 GPM

誠徵GPM第22及23期,須八成新以上,價25,可略加。
另徵RB餓狼連帶,必須運作正常,八成新,連盒,價$250,可議。也可用《吞食天地》交換,九成新,買入約一個月。
所有交易最好在地鐵站交易。
聯絡方法:72993689或E-mail: kenchan (a) glink.net.hk



買賣都有

GAME BOY帶:超級猩猩王國$150,賓尼兔2$100炸彈人2$150(說明書)超級8合1(有龍爭虎鬥、幪面超人等超勁正GAME)180。獅子王$160,第二次超級機械人大戰160三合一(雪人兄弟、炸彈人1及炸彈人BOY)140,J-LEAGUE足球$100另讓CASIO TV-600液晶體微型電視機PAL,可打機及看錄影機,絕對清楚。$1000,以上可減,另徵SS VCD咕大約650。
聯絡方法:下午三時至九時請打27988275找梁行健
(如不在請不要說買嘢,立即收線)



誠讓 SS 遊戲手鎗

SS遊戲手鎗兩枝,日本原裝正版GAME,有盒說明書。九成新、價四百五十元正。
聯絡方法:請電:26496336 or 91243953 or 79790111
(黃小姐)阿奇洽



誠讓 SS GAME

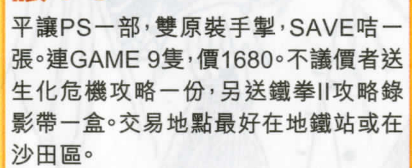
本人誠讓SS GAME《REAL BOUT餓狼傳說+RAM帶》300、《VF KIDS》$200。
有意請晚上7:00後電94507761找啊傑洽。





誠讓 PS 主機

本人誠讓原裝PS主機(藍盒),有盒有說明,連二個原裝手掣,AV線,變壓器,二隻原裝GAME(《RRR》,《滕丸地獄變》)和九隻GAME,SAVE CARD(所有RRR隱藏賽車),售1300。(可議價)
聯絡方法:25357028
(7:30P.M.-10:30P.M.)
VINCENT洽



讓 PS

平讓PS一部,雙原裝手掣,SAVE咭一張。連GAME 9隻,價1680。不議價者送生化危機攻略一份,另送鐵拳II攻略錄影帶一盒。交易地點最好在地鐵站或在沙田區。
聯絡方法:秘書台電76532882偉洽,留電必覆。

讓 PC-FX 遊戲 (精選)

讓PC-FX遊戲有《BATTLE HEAT》,《無知天使》,《銀河傳說優奈》,《畢業2》《鬼神童子》,《天外魔境格鬥》《夢幻模擬遊戲戰棋》,共七款$3100,不散賣,可議價。
聯絡方法:每日下午6:00P.M.—9:00P.M.電291033264葉洽



誠徵 SS 主機

本人誠徵SS主機連VCD咭，兩個原裝手掣、一個世嘉原製大手掣，火牛及AV線。全部$1500元。
另誠徵PS主機連兩個原裝手掣、AV線、火牛及SAVE咭。全部$1000元。
交易方法：九龍區(地鐵站交易)
聯絡方法：可CALL我(76361614)



讓超級任天堂

讓超級任天堂日本版全套，有火牛，AV線、手製四個，JOYSTICK一個，原裝GX高達及特多遊戲，不能盡錄，價約一千四佰元左右(可面議略減)歡迎洽問。
聯絡方法：有意者請電72980895



誠徵 PS 主機

本人誠徵PS主機一部，$700—1200右左，視乎機甚麼型號，另徵記憶咭2張。
聯絡方法：有意者請電23301355
(PM 8:30—10:00)明仔洽



讓 SS GAME

日本版超級任天堂全套《火牛、原裝手掣兩個阿波羅JOYSTICK大手掣壹個、AV線、S端子線連數百隻遊戲》價$1400元。



另讓 SS GAME

少年街霸、DAYTONA、V GAOAL 96，HATTRICK HERO S、各$120元、肥瘦大盜1、GUNGRIFFON、各140元以上遊戲全部原裝、全買$700元。
聯絡方法：電73212883盧先生即覆

藍盒 PS

藍盒PS一部，連兩個原裝手掣，一個白色賽車手掣，AV線一條，變壓火牛一個，記憶咭二張，內有強勁記憶，連原裝GAMES：DBZ UB22，RIDGE RACER，HORNED OWL及KONAMI原裝光線槍(以上全部日本製造，有盒及說明書。)另送勁GAME 20多隻。全八成新，$3800可略減。不議價者另送多記憶咭及雙打線各一。另徵電腦原裝CD GAME：龍騎士4(中文版)$50，必須有盒及說明書。最好在火車站內交易。
聯絡方法：電72977209留下姓名，電話及說明買機或賣機。



讓 SS 遊戲

讓SS遊戲，(STRIKERS 1945)$200，(TWIN BEE)$80，(GRAN CHASER)$80。
徵(山卡KING THE SPIRITS)$150 (BOMBER MAN)$150。
聯絡方法：94871124，KEN洽。



誠讓 SS / PS 主機

SS主機一部連光槍、大手掣、原裝手掣、駁長線、SAVE卡、二十多隻遊戲，有盒有說明書，十分新淨，價三千元正。
PS主機一部連大手掣、2個原裝手掣、駁長線、SAVE卡一張，十多隻遊戲，價$2800元，可在各地鐵站交易。
聯絡方法：下午6:15—7:45
電27540806龍洽

誠徵遊戲誌

本人是澳門人，誠徵遊戲誌第24,27,30,31,32期，九成新，不可缺頁，價$20，可略加，希望賣方在澳門住或可來澳門交易。
聯絡方法：(001853)436488中午12:30—1:30

讓 PS 主機

讓PS主機一部送火牛一個、AV線、原裝手掣一個及配件。遊戲30個，九成新，有單有盒有說明書，售$1500。
聯絡方法：請致電：90485074張洽



誠讓超薄電視

誠讓全新SHARP-LC104S2超薄電視、10.4吋可掛牆、畫質超靚，畫素達92萬，STEREO效果，合打機，VCD、LD及DVD。(此型號香港水貨店暫未有售，本人日本自購品)、(香港水貨店現售型號是LC、104TVI和LC-84RVI舊型號)本人之SHARP LC104S2日本定價120000X、現讓7500元港紙。
聯絡方法：76680582
(留言賣機即覆)



讓世嘉 SATURN

世嘉SATURN一部，連火牛、AV線、遊戲二十多隻，沒有細手掣，有NiGHTS的專用掣及NiGHTS遊戲，一個世嘉有裝大手製，有盒說明書。遊戲包括：KOF 95、VF 2、龍珠偉大傳說、X-MEN、NBA、MOBILE SUIT GUNDAM、捧球、NiGHTS、RIGLORDSAGA等。售價二千多元左右，可以PLAYSTATION交換。
聯絡方法：有意請電23628587
黃偉祺洽，五時後。



讓 SS GAME 另徵 PS GAME

本人誠讓SS遊戲DRAGONFORCE，$200，時空偵探D.D$300，首領蜂$250
另徵PS遊戲：保保克羅斯物語價約$350，可略加
聯絡方法：陳先生，23518375 OR 91217816

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一・必須以本表格填寫（影印本亦可）

二・必須填寫真實資料

三・來信必須連同身份証副本乙份

四・一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五・來信請寄：香港灣仔駱克道３３號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一・來信如不按規則指示將不會受理

二・本刊保留刊登信件的一切權力

三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

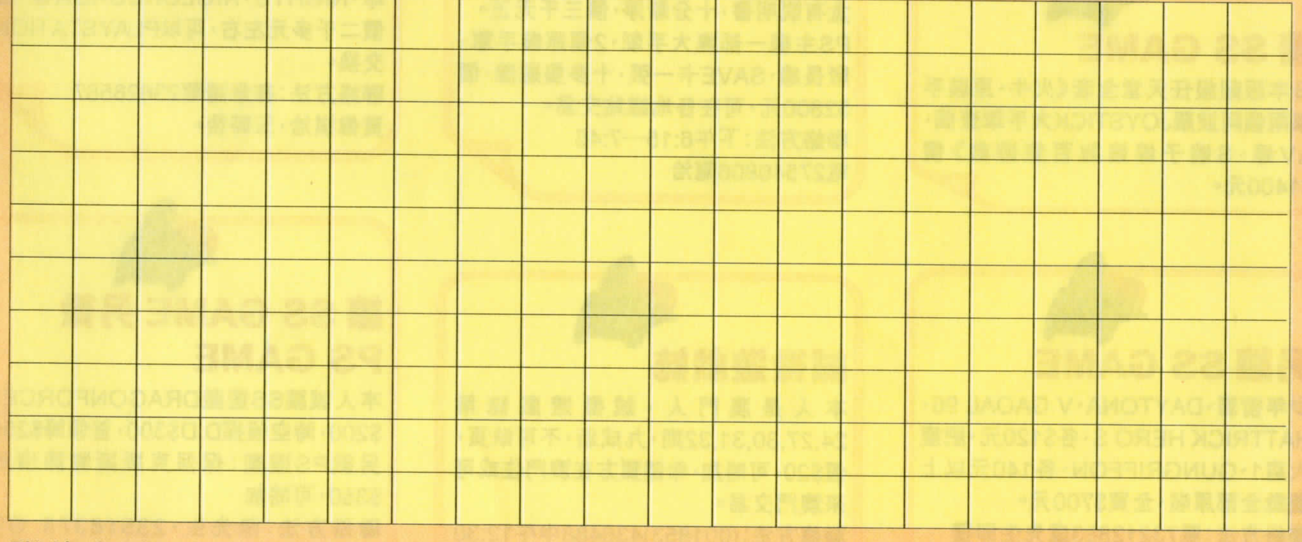
姓名：

身份証號碼：

聯絡電話：

聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：



無責任新GAME評壇



無責任編輯：米奇

TOMB RAIDERS

◆動作像真，模型實淨。
◆謎題難度不算太高，但隱藏的秘密點很多，玩起來很具挑戰性
◆操作簡單，難度不高，只要配合不同的按掣次序便會自行行動。
◆音樂太少，氣氛不足，但故事劇情算很豐富。

VICTOR ENTERACTIVE／ACT／5800日圓

評分：
人物／機械:2.8分 投入度:4分
畫面:5分 原創性:3.5分
音樂／音效:2分 難度:4分
故事:3.5分 移植度:——
操作性:4分 平均分:3.6分



無責任編輯：米奇

電腦戰機 VIRTUAL ON

◆移植度高，很有街機的質素
◆速度感很好，模型造得夠札實(原來SATURN也可以有半透明功能)
◆用手掣操作始終不及TWIN STRICK好，很多時來不及反應。
◆對戰時略嫌畫面太小；遊戲模式很豐富

SEGA／ACT／5800日圓

評分：
人物／機械:4.5分 投入度:4分
畫面:4.5分 原創性:5分
音樂／音效:3分 難度:4分
故事:—— 移植度:5分
操作性:3分(手掣) 平均分:4.125分



無責任編輯：山寺良牙

童夢之野望

◆ 從模擬遊戲的角度來說，題才頗為新穎。
◆ 所有可用的賽車零件均以精細的POLYGON表示。
◆ 大部份可調較的數值均以極精細的值去調較，十分像真。
◆ 難度過高。

OZ CULB／SLG／6800日圓

評分：
人物/機械:4分 投入度:2分
畫面:3分 原創性:5分
音響/音效:2分 難度:0分
故事:— 移植度:—
操作性:3分 平均分:2.71分

無責任編輯：山寺良牙

RIGLORD SAGA 2

◆ 今集的大部份人物均採用聲優配音，投入度大增。
◆ 戰鬥地圖設置有看不見的死角及有高低差。
◆ 戰鬥地圖中可隨時改變視點。
◆ 某些版面的難度略高。

SEGA／SRPG／5800日圓

評分：
人物/機械:4分 投入度:3分
畫面:3分 原創性:4分
音響/音效:3分 難度:3分
故事:4分 移植度:4分
操作性:3分 平均分:3.44分



無責任編輯：山寺良牙

VIRTUA COP 2

◆ 近乎完全移植。
◆ 全新的OPENING十分好看。
◆ 緊湊程度不下於街機版。
◆ 有新加設的MIRROR MODE，玩厭正常的也可玩玩反轉版本。

SEGA／STG／5800日圓

評分：
人物/機械:4分 投入度:5分
畫面:4分 原創性:3分
音響/音效:4分 難度:4分
故事:4分 移植度:4分
操作性:4分 平均分:4分



無責任編輯：赤目黑龍

NAMCO MUSEUM VOL.4

◆多個也是有非常高代表性的遊戲。
◆遊戲能完全的忠實地將當年的遊戲感覺移植出來。
◆遊戲之中的房間陳設比上三集更加清楚及精采。
◆加上可以對應PS的「ANALOG STICK」，可玩性更高。

NAMCO／ ETC／ 5800日圓

評分：
人物／機械:3分 投入度:3.5分
畫面:2.5分 原創性:——
音樂／音效:3.5分 難易度:2.5分
故事:—— 移植度:4分
操作性:4分 平均分:3.28分

無責任編輯：赤目黑龍

花小路大作戰

◆兩個女主角也和那隻大貓也非常可愛，。
◆遊戲之中的版數雖然少，不過有高難度補足。
◆由於遊戲是「斜向」進行，操作比較麻煩。
◆遊戲的三個OP和一個ED製作相當認真，值得一看再看。

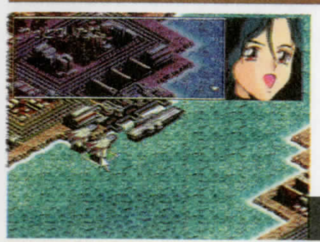
ATLUS／ ACT／ 5800日圓

評分：
人物／機械:3.5分 投入度:2.5分
畫面:3分 原創性:——
音樂／音效:3分 難易度:4分
故事:3分 移植度:3.5分
操作性:2分 平均分:3.06分





無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：赤目黑龍

春風戰隊 V FORCE

◆遊戲是相當典型的SLG遊戲，新意不大。
◆動畫片段雖然多，不過質素只是平平。
◆戰鬥畫面比較簡單，而且頗有「超任味」。
◆以5800日圓來買CD也算是相當化算。

VING／ SLG／ 5800 日圓（CD 3 枚組）

評分：

人物／機械:3分 投入度:2分
畫面:3分 原創性:2分
音樂／音效:2分 難易度:2.5分
故事:2分 移植度:——
操作性:2分 平均分:2.31分



無責任編輯：ARES

DESTRUCTION DERBY 2

◆多邊形比前作造得更好，尤其今次有了明暗，另畫面尚算流暢。
◆除玩撞車外亦可玩回正式賽車，令耐玩度增加。
◆可作通信對戰，隻練隻時十分過癮。
◆DD 模式敵車太強，簡直比電腦洽到上面。

PSYGNOSLS／RAC

評分：

人物／機械:2.5分 投入度:4分
畫面:3分 原創性:2.5分
音樂／音效:3分 難度:2.5分
故事:—— 移植度:——
操作性:3分 平均分:2.9分



無責任編輯：ARES

BELTLOGGER 9

◆本質雖與《KILEAK THE BLOOD》差不多，但勝在有很多要動腦筋的地方。
◆操作及畫面均十分流暢，畫面效果亦OK。
◆雖是射擊遊戲，但故事性很強，能令玩者投入。
◆畫面資料顯示似乎太多，很難同時消化，同時很多時阻礙視界。

GENKI／STG／6300 日圓／1 BLOCK

評分：

人物／機械:4分 投入度:4分
畫面:4分 原創性:2分
音樂／音效:4分 難度:4分
故事:2.5分 移植度:——
操作性:3分 平均分:3.4分



無責任編輯：S.D.S. 福田 FUKUDA

RED EARTH

◆畫面與音質強化了不少
◆遊戲性質較為新鮮，玩慣平面格鬥遊戲的人會感到很有新意
◆PASSWORD系統可令遊戲持續性增強
◆操作較《ZERO 2》為差

CAPCOM／FIG／街機

評分：

人物／機械:3分 投入度:3分
畫面:3分 原創性:3分
音樂／音效:3分 難易度:3分
故事:3分 平均分:2.94分
操作性:2.5分

無責任編輯：赤目黑龍

射死你…………！！

好！在玩完《VIRTUA COP》之後，家中那支「VIRTUA GUN」好像是在白活着，現在終於可以再次用它了！這次SEGA推出的《VIRTUA COP 2》可以說是非敘成功，因為以遊戲的移植度而言，是相當的理想，雖然不到十足，但也有街機版的八成以上了，這也是一個不俗的成績了。而以在SEGA SATURN上玩而言，感覺也是相當好的，再加上「GUN SELECT」和「AUTO RELOAD」這兩種非敘便利的系統，使遊戲的可玩性提高不少，尤其是「GUN SELECT」，玩者可以隨時隨地更換手上的火器，真是方便得很，比起上一集要利用秘技才可以使用，實在是機迷天大的喜訊。至於那附鎗的版本，那支鎗基本上和上次的差不多，只是在一些細微處作了些少修改，反而在日後推出的那1100日圓的準星要好好的觀察一下了！

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:——
難易度:2分
移植度:4分
平均分:3.01分



機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISE
遊戲性質：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

VIRTUA COP 2

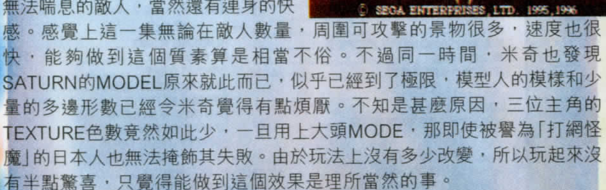
無責任新GAME評壇

VIRTUA COP 2

無責任編輯：米奇

買這遊戲的理由已經是無容置疑的了

買這遊戲的理由已經是無容置疑的了，更富的內容和分支路，令人無法喘息的敵人，當然還有連身的快感。感覺上這一集無論在敵人數量，周圍可攻擊的景物很多，速度也很快，能夠做到這個質素算是相當不俗。不過同一時間，米奇也發現SATURN的MODEL原來就此而已，似乎已經到了極限，模型人的模樣和少量的多邊形數已經令米奇覺得有點煩厭。不知是甚麼原因，三位主角的TEXTURE色數竟然如此少，一旦用上大頭MODE，那即使被譽為「打網怪魔」的日本人也無法掩飾其失敗。由於玩法上沒有多少改變，所以玩起來沒有半點驚喜，只覺得能做到這個效果是理所當然的事。



再推出新槍似乎有點失策，因為如果喜歡玩《VIRTUA COP》這類槍擊遊戲的話，應該早已買了光槍，而且新的光線槍也沒有自動上彈和自動連射之類的功能。

假如你以前沒有買《VC1》的話，這遊戲個非敘好的選擇。

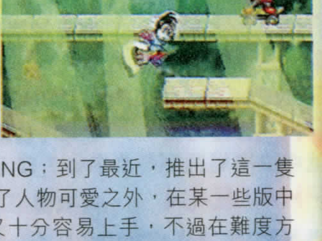
機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：STG
價格：5800日圓（連槍）
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3分	投入度:3分
畫面:4分	原創性:2分
音樂／音效:3.5分	難度:3.5分
故事:3分	移植度:4分
操作性:3分	平均分:3.22分

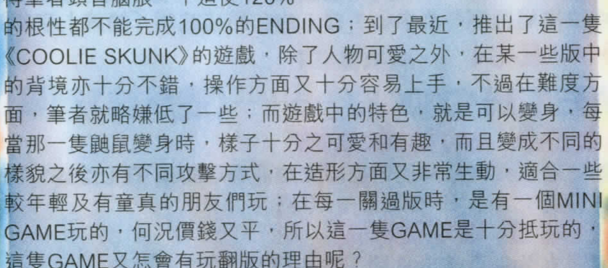
COOLIE SKUNK

無責任編輯：天草四郎 時貞



有一種很懷念的感覺，好得意！

記得在很久之前玩過一隻叫《RAYMAN》的遊戲，當時玩得筆者頭昏腦脹，不迫使120%的根性都不能完成100%的ENDING；到了最近，推出了這一隻《COOLIE SKUNK》的遊戲，除了人物可愛之外，在某一些版中的背境亦十分不錯，操作方面又十分容易上手，不過在難度方面，筆者就略嫌低了一些；而遊戲中的特色，就是可以變身，每當那一隻鼬鼠變身時，樣子十分之可愛和有趣，而且變成不同的樣貌之後亦有不同攻擊方式，在造形方面又非常生動，適合一些較年輕及有童真的朋友們玩；在每一關過版時，是有一個MINI GAME玩的，何況價錢又平，所以這一隻GAME是十分抵玩的，這隻GAME又怎會有玩翻版的理由呢？



機種：PlayStation
製造商：VISIT
遊戲性質：ACT
價格：2800日圓
容量：CD-ROM
其他：MEM CARD對應

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:2.5分
畫面:4分	原創性:2分
音響／音效:3分	難易度:3分
故事性:3分	移植度:——
操作性:4分	平均分:3.13分

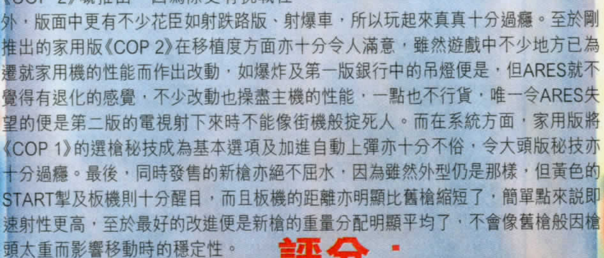
VIRTUA COP 2

無責任編輯：ARES



雖然作出改動，但也操盡主機性能絕不行貨

終於都等到《VIRTUA COP 2》出喇，想當年玩家用版《COP 1》時剛好《COP 2》街機到港，當時真係好期待《COP 2》嘅推出，因為除更有挑戰性外，版面中更有不少花臣如射跌路版、射爆車，所以玩起來真真十分過癮。至於剛推出的家用版《COP 2》在移植度方面亦十分令人滿意，雖然遊戲中不少地方已為遷就家用機的性能而作出改動，如爆炸及第一版銀行中的吊燈便是，但ARES就不覺得有退化的感覺，不少改動也操盡主機的性能，一點也不行貨，唯一令ARES失望的便是第二版的電視射下來時不能像街機般掟死人。而在系統方面，家用版將《COP 1》的選槍秘技成為基本選項及加進自動上彈亦十分不俗，令大頭版秘技亦十分過癮。最後，同時發售的新槍亦絕不屈水，因為雖然外型仍是那樣，但黃色的START掣及板機則十分醒目，而且板機的距離亦明顯比舊槍縮短了，簡單點來說即速射性更高，至於最好的改進便是新槍的重量分配明顯平均了，不會像舊槍般因槍頭太重而影響移動時的穩定性。



機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:2.5分
音樂／音效:2.5分	難易度:4分
故事:——	移植度:4分
操作性:5分	平均分:3.6分

JOCKEY ZERO

無責任編輯：S.D.S. 福田 FUKUDA



PS另一動作賽馬作品

相比起《GALLOP RACER》，雖然《JOCKEY ZERO》的難度可能易了一點，畫面亦較為卡通化，不過若論它的考究程度絕對不比前者為低。先説玩法方面，《JZ》和《GR》同樣是動作式賽馬，不過《JZ》對玩者的要求好像低了少許，起碼走位不當只會浪費體力，不會像《GR》那般完全影響走勢。第二，《JZ》的賽程編制水準不俗，起碼好過《LEADING JOCKEY HIGHBRED》那麼簡單。第三，畫面卡通得來質素不差，比起《GR》和《LJH》有好感得多。最後一點，就是玩上手有點《ZERO零4賽車》的感覺（因為要賺錢送禮物給女朋友啊！），整體上也是一隻水準屬中上的遊戲。

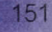
機種：PLAY STATION
製造商：RIGHT STUFF
遊戲性質：SPG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3.0分	投入度:3.0分
畫面:3.0分	原創性:3.5分
音樂／音效:2.5分	難易度:3.0分
故事:3.0分	平均分:3.0分
操作性:3.0分	







有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01　填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02　寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03　寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04　等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站 A　遊戲誌尊賣店

補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

營業時間：上午 12 時至下午 10 時

補購站 B　環球遊戲室

九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL : 2728-3023

補購站 C　動畫精品專線自助店

香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL : 2838-8394

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（　）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：

◆本刊恕不接受海外補購

◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回

◆本刊保留拒絕補購之權利

◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第三十六期）

◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

拳皇 '96 特製出招墊板得獎名單公布

得獎者請於1996年11月25日到1997年1月24日期間，攜同身份證/ 護照/ 出世紙到旺角亞皆老街先達廣場「遊戲誌尊賣店」領取「《拳皇 '96》特製出招墊板」一張。

名額：999名

B629799(A)
C380857(0)
C427556(8)
C441212(3)
C500770(2)
C507452(3)
C510200(4)
C511457(6)
C524669(3)
C549470(0)
C563168(6)
C568736(3)
C578505(5)
C583205(3)
C590956(0)
C593829(3)
C612366(8)
C618631(7)
C621970(3)
C624726(A)
C626150(5)
C632266(0)
C633974(1)
C637206(4)
C637252(8)
C639433(5)
C641310(0)
C642450(1)
C646839(8)
C649911(0)
C652042(A)
C652325(9)
C658157(7)
C660499(2)
C661682(6)
C672279(0)
C672694(A)
C673545(0)
C673880(8)
C853785(2)
D080308(5)
D204937(7)
D266336(9)
D287214(6)
D296456(3)
D358128(5)
D382234(7)
D394216(4)
D410049(3)
D461657(0)
D464217(2)
D474584(2)
D487126(0)
D488917(8)
D504336(1)
D515887(8)
D530898(6)
D558885(6)
D591996(8)
D595268(A)
D612993(6)
D618067(2)
D622537(7)
D623091(2)
D649196(1)
D651770(7)
D656334(2)
D671279(8)
D675118(1)
D687945(5)
D700577(7)
D703721(0)
D704127(7)
D705442(5)
D750584(2)
D752087(6)
D752562(2)
D810925(8)
D828799(7)
D830058(6)
D832794(8)
D836506(8)
D844081(7)
D845717(5)
D856464(8)
E233362(0)
E246825(9)
E296185(8)
E629594(4)
E844446(7)
E872799(A)
E887998(6)
E942933(A)
E963911(3)
G094131(9)
G139487(7)
G180390(4)
G229092(7)
G248455(1)
G252030(2)
G274298(4)
G286711(6)
G361727(A)
G382853(A)
G382890(4)
G383465(3)
G412441(2)
G415363(3)
G420252(9)
G439159(3)
G447100(7)
G449333(7)
G458126(0)
G467578(8)
G470959(3)
G471346(9)
G477010(1)
G480322(0)
G483779(6)
G586757(5)
G617695(9)
G619424(8)
G639667(3)
G645613(7)
G646115(7)
G648303(7)
G649280(A)
G661263(5)
G661833(1)
G662356(4)
G675585(1)
G678170(4)
G685763(8)
G693037(8)
G694563(4)
G698630(6)
G699382(5)
G702109(6)
G710873(6)
G712790(0)
G715453(3)
G800500(0)
G800918(9)
G801315(1)
G804428(6)
G809530(1)
G810889(6)
G811824(7)
G812504(9)
G817306(A)
G818088(0)
G822388(1)
G823119(1)
G823300(3)
G823638(A)
G823780(7)
G824298(3)
G824542(7)
G900305(2)
G901226(4)
H346753(A)
H360061(2)
H384018(4)
I430863
K004518(7)
K004783(A)
K005664(2)
K008362(3)
K012128(2)
K016069(5)
K016811(4)
K022665(3)
K023350(1)
K024693(A)
K030772(6)
K035676(A)
K036480(0)
K043695(A)
K045475(3)
K051580(9)
K052493(A)
K054776(A)
K057454(6)
K071141(1)
K073007(6)
K078191(6)
K080326(A)
K080964(0)
K085118(3)
K093582(4)
K096924(9)
K097735(7)
K098693(3)
K100574(A)
K102138(9)
K104542(3)
K105710(3)
K107998(0)
K115431(1)
K116553(4)
K119123(3)
K121590(6)
K122102(7)
K128012(0)
K128117(8)
K128205(0)
K133264(3)
K135064(5)
K137869(4)
K140110(6)
K141988(2)
K142944(2)
K147067(1)
K151201(3)
K151703(1)
K152037(7)
K157735(2)
K159243(2)
K162662(0)
K163038(5)
K163218(3)
K163582(4)
K163959(5)
K165404(7)
K166246(5)
K169312(3)
K172659(5)
K173132(7)
K173509(8)
K173597(7)
K173874(7)
K179622(4)
K181057(A)
K181180(0)
K190555(4)
K193735(9)
K198041(6)
K199372(0)
K201245(6)
K206682(3)
K207136(3)
K210079(7)
K210476(8)
K214134(5)
K214905(2)
K214963(A)
K217539(8)
K219110(5)
K219930(0)
K223532(3)
K223946(9)
K225408(5)
K225822(6)
K227315(2)
K230422(8)
K230672(7)
K233305(8)
K238383(7)
K240666(7)
K242802(4)
K243210(2)
K246829(8)
K247272(4)
K253178(A)
K254049(5)
K255458(5)
K262067(7)
K266615(4)
K267356(8)
K270254(1)
K270389(0)
K271581(3)
K274015(A)
K283431(6)
K286357(A)
K287700(7)
K291101(9)
K292080(8)
K292284(3)
K293023(4)
K293812(A)
K294475(8)
K294715(3)
K301636(6)
K301935(7)
K302838(0)
K303010(5)
K305215(A)
K310314(5)
K312968(3)
K318169(3)
K323597(1)
K324531(4)
K327318(0)
K329673(3)
K332535(1)
K335643(4)
K340370(A)
K341369(1)
K346213(7)
K350760(2)
K353262(3)
K354272(6)
K354760(4)
K361544(8)
K362968(6)
K364853(2)
K365070(7)
K365359(5)
K369212(4)
K370494(6)
K371863(8)
K371908(1)
K373949(A)
K375521(5)
K376449(4)
K376606(3)
K376927(5)
K380619(7)
K382478(0)
K383776(9)
K385904(5)
K390490(3)
K396715(8)
K398160(6)
K400477(9)
K401421(9)
K402185(1)
K407166(2)
K407289(8)
K409803(A)
K416780(5)
K420220(1)
K421672(5)
K422518(A)
K422948(7)
K425967(A)
K429260(A)
K436092(3)
K437800(8)
K441580(9)
K443695(4)
K446297(1)
K449603(5)
K452588(4)
K455363(2)
K456781(1)
K457814(7)
K459051(1)
K464769(6)
K467881(8)
K469447(3)
K470115(1)
K470569(6)
K475632(0)
K475824(2)
K478357(3)
K478609(2)
K480695(6)
K481763(A)
K482108(4)
K487346(7)
K488291(1)
K495207(3)
K495519(6)
K503591(0)
K508489(A)
K509809(2)
K514300(4)
K515943(1)
K516379(A)
K520796(7)
K520867(A)
K522112(9)
K523633(9)
K524960(0)
K528048(6)
K528376(0)
K530851(8)
K533561(2)
K535463(3)
K541044(4)
K541097(5)
K546851(5)
K548524(A)
K553157(8)
K553652(9)
K554820(9)
K554890(A)
K555189(7)
K555536(1)
K557245(2)
K560581(4)
K565046(1)
K568069(7)
K570157(0)
K571919(4)
K575509(3)
K576207(3)
K580810(3)
K580829(4)
K582726(4)
K582988(7)
K584104(6)
K586946(3)
K589322(4)
K590845(0)
K590930(9)
K592328(A)
K593171(1)
K593753(1)
K594606(9)
K596662(0)
K597151(9)
K600044(4)
K601400(3)
K607093(0)
K609157(1)
K613623(0)
K613628(1)
K613634(6)
K614707(0)
K616182(1)
K618907(5)
K619526(1)
K623005(9)
K625022(A)
K625809(3)
K626312(7)
K626463(8)
K629079(5)
K633448(2)
K635914(0)
K636716(A)
K638364(5)
K639864(2)
K640642(4)
K645356(2)
K648821(8)
K651339(5)
K653377(9)
K657928(0)
K657959(0)
K659321(6)
K662932(6)
K663155(A)
K667147(0)
K672221(0)
K672533(3)
K678097(0)
K684437(5)
K687189(5)
K694076(5)
K702015(5)
K702747(8)
K703619(1)
K706400(4)
K712334(5)
K712708(1)
K713852(0)
K714295(1)
K716029(1)
K716068(2)
K721932(6)
K726050(4)
K726559(A)
K727346(0)
K731226(1)
K733967(4)
K735041(4)
K736861(5)
K737051(2)
K738088(7)
K739594(9)
K741192(8)
K742988(6)
K743320(4)
K743821(4)
K749941(8)
K755222(A)
K755731(0)
K755912(7)
K760610(9)
K764996(7)
K768692(7)
K768851(2)
K772438(1)
K775017(A)
K779195(A)
K784100(0)
K784516(2)
K788666(7)
K789999(8)
K792437(2)
K792665(0)
K793394(0)
K794009(2)
K794111(0)
K794740(2)
K799713(2)
K801701(8)
K805475(4)
K807437(2)
K808048(8)
K809172(2)
K809782(8)
K811814(0)
K812808(1)
K816270(0)
K818207(8)
K818710(A)
K819287(1)
K825048(0)
K825484(2)
K827305(7)
K827565(3)
K835126(0)
K839855(0)
K839873(9)
K839938(7)
K842084(A)
K846727(7)
K850532(2)
K851075(A)

K851598(0)
K852547(1)
K853470(5)
K853665(1)
K855905(8)
K856592(9)
K857864(8)
K858192(4)
K858597(0)
K858655(1)
K860790(7)
K862020(2)
K863779(2)
K865086
K866822(1)
K869183(5)
K872253(6)
K874383(5)
K874395(9)
K874467(A)
K876034(9)
K876906(0)
K885243(A)
K887553(7)
K888485(4)
K891511(3)
K898558(8)
K900065(8)
K901584(1)
K904911(8)
K908200(A)
K908717(6)
K908893(8)
K913543(A)
K913840(4)
K919507(6)
K920360(5)
K920542(A)
K922537(4)
K924032(A)
K926272(5)
K927133(3)
K929784(7)
K930161(5)
K930509(2)
K933883(7)
K934678(3)
K937995(9)
K938918(0)

K939082(0)
K940473(2)
K942888(7)
K943740(1)
K948777(8)
K950559(8)
K950919(4)
K951278(0)
K954490(1)
K955334(7)
K956994(4)
K957152(3)
K957529(4)
K966399(1)
K971318(2)
K971922(9)
K972316(1)
K975041(A)
K975106(3)
K977551(A)
K980791(8)
K980977(5)
K981024(2)
K981473(6)
K984932(7)
K985463(0)
K985988(8)
K988907(8)
L618117(1)
L694542(2)
P003003(5)
P003968(7)
P004221(1)
P010500(0)
P011191(4)
P011597(9)
P013106(0)
P013691(7)
P014960(1)
P017352(9)
P022816(1)
P022950(8)
P023449(8)
P023535(4)
P026232(7)
P027848(7)
P029740(6)
P031398(3)
P031404(1)
P031659(1)

P033853(6)
P040964(6)
P046166(4)
P047723(4)
P049944(0)
P052991(9)
P057015(3)
P057400(0)
P058916(4)
P063211(6)
P092597(0)
P119483(A)
P144828(9)
P177798(3)
P197208(5)
P203537(9)
P208359(4)
P230720(4)
P235657(4)
P235791(0)
P252541(4)
P265250(5)
P268704(A)
P268789(9)
P274061(7)
P287641(1)
P292678(8)
P339889(0)
P452299(4)
P480016(1)
P562809(5)
PC067172
T001938(5)
V001150(9)
V004181(5)
V004589(6)
V006031(3)
V011164(3)
V015063(0)
V015668(A)
V016654(5)
V019464(6)
V030474(3)
V031306(8)
V031499(4)
V031793(4)
V034037(5)
V034395(1)
V035535(6)
V036543(2)

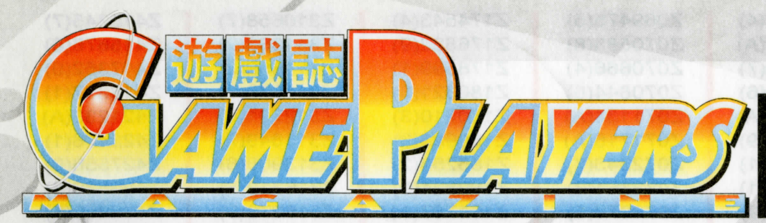
V036640(4)
V041042(A)
V042282(7)
V044980(6)
V049139(A)
V051868(9)
V065338(1)
Y017532(1)
Z003392(9)
Z005359(8)
Z008942(8)
Z009121(A)
Z012368(5)
Z015853(5)
Z016308(3)
Z017853(6)
Z018041(7)
Z018266(5)
Z020655(6)
Z022960(2)
Z023766(4)
Z025991(9)
Z026012(7)
Z026632(A)
Z026674(5)
Z031750(1)
Z033970(A)
Z034026(0)
Z038044(0)
Z045001(5)
Z045413(4)
Z051096(4)
Z052145(1)
Z052196(6)
Z055065(6)
Z058269(8)
Z058483(6)
Z058561(1)
Z058705(3)
Z059875(6)
Z060127(7)
Z060541(8)
Z060603(1)
Z060767(4)
Z060984(7)
Z064322(0)
Z064454(5)
Z064668(8)
Z064771(4)
Z065759(0)
Z068057(6)

Z069475(5)
Z070583(8)
Z070666(4)
Z070844(6)
Z071134(A)
Z071716(A)
Z072343(7)
Z073351(3)
Z073879(5)
Z074383(7)
Z074497(3)
Z078257(3)
Z079946(8)
Z080775(4)
Z082359(8)
Z088799(5)
Z090356(7)
Z091531(A)
Z097094(9)
Z097466(9)
Z098391(9)
Z098489(3)
Z101612(2)
Z102570(9)
Z109367(4)
Z112299(2)
Z118013(5)
Z119074(2)
Z123067(1)
Z130036(A)
Z132180(4)
Z136509(1)
Z136651(4)
Z139530(1)
Z160114(9)
Z161634(0)
Z162102(6)
Z163080(7)
Z163687(2)
Z167011(6)
Z167242(9)
Z168073(1)
Z168270(A)
Z168823(6)
Z170453(3)
Z170638(2)
Z172187(A)
Z172473(9)
Z173874(8)
Z174067(A)

Z174543(4)
Z176622(9)
Z178599(1)
Z180321(3)
Z180710(3)
Z180982(3)
Z185253(2)
Z189824(9)
Z191757(A)
Z192093(7)
Z197755(6)
Z200780(1)
Z201373(9)
Z203639(9)
Z203728(A)
Z204801(A)
Z214337(3)
Z215823(0)
Z217369(8)
Z218071(6)
Z219127(0)
Z220250(7)
Z220431(3)
Z221694(A)
Z223405(0)
Z223567(7)
Z230604(2)
Z231155(1)
Z231679(0)
Z231742(8)
Z232924(8)
Z238541(5)
Z239007(9)
Z242517(4)
Z242754(1)
Z243412(2)
Z244226(5)
Z244520(5)
Z246666(0)
Z249017(0)
Z256693(2)
Z263361(3)
Z263666(3)
Z264493(3)
Z267073(A)
Z267191(4)
Z267270(8)
Z271349(8)
Z273614(5)
Z280452(3)
Z282391(9)
Z283327(2)
Z283970(A)
Z284405(3)
Z288412(8)
Z290229(0)
Z291155(9)
Z293607(1)
Z294703(0)
Z294704(9)
Z294825(8)
Z298066(6)
Z299376(8)
Z299863(8)
Z300912(3)
Z301994(3)
Z303757(7)
Z304038(1)
Z304138(8)
Z304226(0)
Z306439(6)
Z307259(3)
Z307334(4)
Z308135(5)
Z308243(2)

Z310658(7)
Z311353(2)
Z311658(2)
Z311678(7)
Z312701(0)
Z313849(7)
Z313908(6)
Z316212(6)
Z316279(9)
Z316987(2)
Z318198(8)
Z319954(2)
Z321968(3)
Z324352(5)
Z325841(7)
Z326874(9)
Z326893(0)
Z327832(9)
Z328506(6)
Z329319(0)
Z330043(A)
Z331059(1)
Z335810(1)
Z341457(5)
Z343100(3)
Z343275(1)
Z344115(7)
Z344199(8)
Z347129(3)
Z347679(1)
Z357028(3)
Z360299(1)
Z361119(2)
Z363123(1)
Z364900(9)
Z365934(9)
Z368565(A)
Z370567(7)
Z371119(7)
Z372167(2)
Z372546(5)
Z373868(0)
Z374663(2)
Z374723(A)
Z374801(5)
Z375438(4)
Z375690(5)
Z376655(2)
Z377713(9)
Z379532(3)
Z381880(3)
Z383113(3)
Z384391(3)
Z384932(6)
Z385488(5)
Z389474(7)
Z390412(2)
Z391863(8)
Z397067(2)
Z403923(9)
Z404640(5)
Z405061(5)
Z405815(2)
Z406537(A)
Z406928(6)
Z407100(0)
Z407535(9)
Z408310(6)
Z409322(5)
Z409630(5)
Z410276(3)
Z411069(3)
Z411369(2)
Z411716(7)
Z412186(5)

Z415345(7)
Z415676(6)
Z417352(0)
Z418637(1)
Z421233(A)
Z422476(1)
Z427556(0)
Z428829(8)
Z438352(5)
Z439088(2)
Z439129(3)
Z440637(1)
Z441445(5)
Z442319(5)
Z443110(4)
Z443577(0)
Z445559(3)
Z446390(1)
Z447300(1)
Z447712(0)
Z453760(3)
Z454280(1)
Z454352(2)
Z454952(0)
Z455418(4)
Z456237(3)
Z461969(3)
Z464060(9)
Z464859(6)
Z464967(3)
Z467346(9)
Z467361(2)
Z470829(7)
Z472465(9)
Z474326(1)
Z481400(3)
Z482249(9)
Z484604(5)
Z487460(A)
Z502840(0)
Z503025(1)
Z504659(A)
Z514324(2)
Z514597(0)
Z514772(8)
Z515404(A)
Z518174(8)
Z518700(2)
Z518971(4)
Z520102(1)
Z522994(5)
Z524740(4)
Z527548(3)
Z527885(7)
Z529250(7)
Z536199(1)
Z536462(1)
Z536826(0)
Z537095(8)
Z537149(0)
Z539410(5)
Z540233(7)
Z540501(8)
Z540723(1)
Z541409(2)
Z543755(6)
Z545683(6)
Z547184(A)
Z550621(3)
Z554025(A)
Z554259(7)
Z555221(5)
Z556093(5)
Z569244(3)
Z919412(5)



新 GAME 時間表

PLAY STATION

11 月發售遊戲

22日	コブラ・ザ・シューティング	哥布拉射擊	TAKARA	5800 日圓	STG
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	6800 日圓	AVG
	Hard Ball5	Hard Ball5	SPS	5800 日圓	ETC
	ボイスパラダイス　エクセラ	VOICE PARADISE	ASK 講談社	6800 日圓	AVG
	ズープ	ZOUP	MEDIAQUEST	4800 日圓	PUZ
	AIRGRAVE	AIRGRAVE	SANTOS	5800 日圓	STG
	Jリーグ実況ウイニングイレブン 97	日本足球聯賽WINNING ELEVEN'97	KONAMI	5800 日圓	SPT
	ぐっすんぱらだいす	自殺仔天堂	IREM	5800 日圓	ACT
	FIST	FIST	IMAGINEER	6800 日圓	FIG
	タクラマカン～敦皇伝奇	敦煌傳奇	PANDORA	5800 日圓	RPG
29日	V-Tennis 2	V-Tennis 2	TONKIN HOUSE	5800 日圓	SPT
	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	MAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	IMAGINEER	13800 日圓	SLG
	TFX	TFX	IMAGINEER	7800 日圓	SLG
	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発 ドロンボー	幻影時光系列一發！TROMBONE	BANPRESTO	5800 日圓	STG
	探偵神宮寺三郎～未知のルポ～	偵探神宮寺三郎～未完之報導～	DATA EAST	5800 日圓	AVG
	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿 悲報島新的慘劇	講談社	5800 日圓	AVG
	るろうに剣心　維新激闘編	浪客劍心 維新激鬥編	SCE	5800 日圓	FIG
	DESERTED ISLAND	DESERTED ISLAND	KSS	5800 日圓	SLG
	麻雀大会II Special	麻雀大會 II Special	光榮	6800 日圓	TAB
	NBAパワーダンカーズ2	NBA 超級入樽高手 2	KONAMI	5800 日圓	SPT
	SUPER FOOTBALL CHAMP	SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	5800 日圓	SPT
	シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	5800 日圓	SLG
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING ENTERTAINMENT	5800 日圓	SLG
	PANZER GENERAL	PANZER GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800 日圓	SLG
下旬	エターナル　メロディ	ETERNAL MELODY	MEDIA WORKS	5800 日圓	SLG
	ブルーフォレスト物語　風の封印	藍色森林物語 風之封印	RIGHT STUFF	價格未定	RPG

12 月發售遊戲

3日	レイジレーサー	RAGE RACER	NAMCO	5800 日圓	RAC
6日	DX億万長者ゲーム	DX 億萬長者遊戲	TAKARA	5800 日圓	ETC
	トポロ	ToPoLo	ARTDINK	5800 日圓	ETC
	チョロQ Ver.1.02	Q 版賽車 Ver.1.02	TAKARA	2800 日圓	RAC
	エクストラブライト	EXTRA BRIGHT	ASCII	5800 日圓	STG
	スーパーパズルファイターII X	街霸方塊 2 X	CAPCOM	5800 日圓	PUZ
	PIT BALL	PIT BALL	COCONUT JAPAN	6800 日圓	TAB
	カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	3200 日圓	ETC
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980 日圓	RPG
	キッドクラウンのクレイジーチェイス2LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕 2	KEMCO	5800 日圓	ACT
	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳 SOFTWARE 工房	5800 日圓	SLG
9日	クラッシュ・バンディクー	CRASH BANDIC	SCE	4800 日圓	ACT
	パラッパラッパー	PARAPPA THE RAPPER	SCE	4800 日圓	ACT
	DEPTH	DEPTH	SCE	4800 日圓	ETC
13日	ぐーちょDEパーク～テーマパーク物語～	THEME PARK	ELECTRONIC ARTS VICTOR	5800 日圓	SLG
	ゼイラムゾーン	西羅門之空間	BANPRESTO	5800 日圓	AVG
	ダライアス外伝	DARIUS 外傳	BEC	5800 日圓	STG
	トゥルーラブストーリー	TRUE LOVE STORY	ASCII	5800 日圓	AVG
	ペブルビーチの波濤PLUS	紫色海灘之波濤 PLUS	SOFT BANK	5800 日圓	SPT
	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800 日圓	RAC
	新スーパーロボット大戦	新超級機械人大戰	BANPRESTO	6800 日圓	SLG
	ヘヴンズゲート	HEAVEN'S GATE	ATLUS	5800 日圓	FIG
17日	ロックマン8メタルヒーローズ	洛克人 8	CAPCOM	5800 日圓	ACT
20日	スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800 日圓	SPT
	プロロジック麻雀　牌神	職業邏輯麻雀 牌神	AQUES	5800 日圓	TAB
	ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800 日圓	RPG
	首都高バトル外伝スーパーテニックチャレンジ～ドリフトキングへの道～	首都高 BATTLE 外傳超級技巧挑戰～彎道王之道～	MEDIAQUEST	5800 日圓	RAC
	「ΑΛΕΟΖーガレオスー	「ΑΛΕΟΖ-加里奧斯-	ATLUS	5800 日圓	STG
	ZXE-D (ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	19800 日圓	FIG
	SimCity2000	模擬城市 2000	ARTDINK	5800 日圓	SLG
	m～君を伝えて～	m～告訴妳～	NEXUS INTERACT	5800 日圓	SLG
	ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	5800 日圓	FIG
	ナムコジョイスティック付きソウルエッジ限定ボックス	SOUL EDGE連NAMCO JOYSTICK限定BOX	NAMCO	9800 日圓	FIG
	里見の謎	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800 日圓	RPG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800 日圓	AVG
	REBEL ASSAULT 2	REBEL ASSAULT 2	BPS	5800 日圓	STG
	ありす　イン　サイバーランド	愛麗斯 IN CYBERLAND	GLAMS	5800 日圓	ETC
	ライトニングレジェンド	LIGHTNING LEGEND	KONAMI	5800 日圓	FIG
	永世名人2	永世名人 2	KONAMI	5300 日圓	TAB
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	4800 日圓	STG
	3D シューティングツクール	3D 射擊遊戲製作工具	ASCII	價格未定	ETC
27日	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳說	SNK	5800 日圓	FIG
	大航海時代 II	大航海時代 II	光榮	6800 日圓	RPG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800 日圓	ACT
	BLODDY BRIDE～いまどきのヴァンパイア～	今時今日的吸血鬼	ATLUS	6800 日圓	SLG
上旬	Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTI-ART	5800 日圓	AVG
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬 1/2 格鬥復興	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	FIG
中旬	ガイアシード	GAIA SEED	TECNOSOLEIL	5800 日圓	STG
	新SD戦国伝機動武者大戦初回限定	新 SD 戰國傳 機動武者大戰初回限定	BANDAI	6800 日圓	SLG
下旬	新SD戦国伝　機動武者大戦	新 SD 戰國傳 機動武者大戰	BANDAI	5800 日圓	SLG
12月	ブラック　ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	STG
	ウエルカムハウス2	WELCOME HOUSE 2	GUST	5800 日圓	AVG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器 (仮称)	BASTARD!!（暫名）	SETA	6800 日圓	RPG
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	TIME WANNER	5800 日圓	RAC
	STREET RACER EXTRA	STREET RACER EXTRA	UBI SOFET	5800 日圓	RAC
	魔法少女プリティサミーVol.1	魔法少女PRETTY SAMMYVol.1	PIONEER LDC	6800 日圓	AVG
	BURNING ROAD	BURNING ROAD	VIC 東海	5800 日圓	RAC
	GO II PROFESSIONAL 対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL 對局圍棋	毎日 COMMUNICATIONS	6800 日圓	ETC
	NHLパワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	SPT
	ロジック麻雀創龍 (仮称)	LOGIC 麻雀創龍（暫名）	日本一 SOFTWARE	價格未定	TAB
	ステークスウィナー　～G1完全制覇への道～	STICK WINNER ~G1 完全制霸之道~	SAURUS	5800 日圓	SPT
	Formula 1	一級方程式	SCE	5800 日圓	RAC
	黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	5800 日圓	RPG
	DX日本特急旅行ゲーム	DX 日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800 日圓	SLG
	BIG CHALLENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	5800 日圓	SPT
	くるくるぱにっく	團團轉危機	COOLKIDS	2800 日圓	PUZ
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL 美式足球' 97	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	新日本プロレスリング闘魂烈伝 2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳 2	TOMY	5800 日圓	SPT
	ウルトラマンゼアス	超人西亞斯	東北新社	5800 日圓	未定
	ドラゴンナイト４	龍騎士 4	BANPRESTO	6800 日圓	SLG
	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800 日圓	FIG
	Virtual Gallop 騎手道	Virtual Gallop 騎手道	SUNSOFT	6300 日圓	ACT
	Virtual Gallop 騎手道限定版	Virtual Gallop 騎手道限定版	SUNSOFT	6800 日圓	ACT
	クロックタワー2	CLOCK TOWER 2	HUMAN	價格未定	AVG
	グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	SPT
	ダイ・ハード　トリロジー	虎膽龍威三部曲	ELECTRONIC ARTS VICTOR	價格未定	ETC

96 年發售預定遊戲

冬季	闘神伝3	鬥神傳 3	TAKARA	5800 日圓	FIG
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	7800 日圓	AVG
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	MLB Pennant Race (仮称)	MLB Pennant Race（暫名）	SCE / Inter	5800 日圓	SPT
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	Mighty Hits	Mighty Hits	ALTON	5800 日圓	STG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800 日圓	RPG
	クロック!（仮称）	CORC!（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	ACT
	戦闘国家-改-	戰鬥國家－改－	SCE	價格未定	SLG
	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800 日圓	AVG
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	ETC

	がんばれ!ケイビくん デパートが占領させちゃった~の巻	努力呀!!笨比 百貨公司被佔領之巻	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
96年	PAL~神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
	DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
	ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC

97年1月發售遊戲

10日	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800日圓	SLG
	レイストーム	RAYSTORM	TAITO	5800日圓	STG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	ロートランナー(エクストラ)	LOAD RUNNER(EXTRA)	PARTNER	4800日圓	ACT
	ルパン三世カリオストロの城-再会-	雷朋三世之加利賀圖城-再會-	ASMIK	6800日圓	AVG
	ゲームの達人 2	遊戲之達人2	SUNSOFT	8900日圓	ETC
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	SAMMY	5800日圓	RAC
17日	HAUNTEDじゃんくしょん聖徒会バッジを追え!	Haunted Junction 追尋聖徒會徽章	MEDIAWORKS	5800日圓	PUZ
	CIVIZARD~魔法の系譜	CIVIZARD~魔術的系譜	ASMIK	5800日圓	RPG
	上海GREAT MOMENT	上海GREAT MOMENT	SUNSOFT	6500日圓	PUZ
24日	3競秀把走馬育成シミュレーションBREED STUD	3D賽馬育成BREEDING STUD	KONAMI	5800日圓	SLG
31日	I.Q~インテリジェントキューブ	I.Q智能立方體	SCE	4800日圓	PUZ
	ファイナル ファンタジー VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
上旬	一発逆転~ギャンブルキング伝説~	一發逆轉~賭王傳説~	PAW	5800日圓	TAB
	METAPHLIST-µ.X.2297-	METAPHLIST-µ.x.2297	A・D・M	價格未定	STG
下旬	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SLG
1月	もうぢや	MODIA(暫名)	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	PUZ
	スポット ゴーズトゥーハリウッド	SPOT GAUZE TO HOLLYWOOD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUS	日本物產	5800日圓	RAC
	サンプラス エクストリームテニス	森柏斯EXTREME TENNIS	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	Love Game'S~わいわいテニス~	Love Game'S~刺激網球~	Tears	5800日圓	SPT
	峠MAX 最速ドリフトマスター	峠MAX 最速越野車王	ATLUS	5800日圓	RAC
	アイアンマン/XO	IRON MAN / XO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	5800日圓	STG
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
	ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎	BANDAI	6800日圓	AVG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5800日圓	PUZ
	TOP GUN Fire At Will!	TOP GUN Fire At Will!	MEDIA QUEST	5800日圓	STG
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	價格未定	RPG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIA QUEST	5800日圓	SLG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	DARK FORCE	DARK FORCE	BPS	5800日圓	ACT
	同級生2	同級生	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	三国志孔明伝	三國志孔明傳	光榮	7800日圓	RPG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奥武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
	ルシファード	RUSFADO	D.E.R.研究所	5800日圓	ETC
	西陣パチンコ天国Vol.1(仮称)	西陣彈珠機天國Vol.1(暫名)	KSS	5800日圓	ETC
	F-1チーム運営シミュレーション	模擬經營F-1車隊	COCONNUT JAPAN	價格未定	SLG
	シミュレーションRPGツクール	模擬RPG創作工具	ASCII	價格未定	ETC

97年2月發售遊戲

14日	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	ACT
	トゥーム・レイダース	TOUM RAIDERS	VICTOR ENT.	5800日圓	STG
中旬	激烈!パチンカーズ	激烈!彈珠機咭	PAW	5800日圓	STG
2月	スターファイイター3000	宇宙戰士3000	IMAGINNEER	5800日圓	STG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	宝魔ハンターライム WITHプイントメーカー(仮称)	寶魔獵人WITH PRINTMAKER(暫名)	ASMIK	4900日圓	ETC
	FEDA2~ホワーイ=サージ ザ・プラトゥン~	FEDA2	YANOMAN GAMES	5800日圓	SLG
	厄痛~呪いのゲーム	厄痛詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	TILK青い海から来た少女	TILK由藍色之海來的少女	T.G.L.	5800日圓	RPG
	まねき猫の小判EVOLUTION	招財猫的小金幣EVOLUTION	T.G.L.	5800日圓	PUZ
	オリンピア・山佐・バーチャパチスロII	奥林匹克・山佐・VIRTUAL彈珠機2	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
	ドラえもん2 SOSおとぎの国	叮噹2	EPOCH社	價格未定	ACT
	ザ・グレイトバトルVI	THE GREAT BATTLE 6	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	Destruction Derby 2	Destruction Derby 2	SCEI	價格未定	RAC
	神髄・碁仙人	神髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
	RESCUE 24Hour	拯救24小時	CSC MEDIART	5800日圓	ACT
	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPG
	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPG
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	5800日圓	SLG
	クロス・ロマンス	CROSS ROMANCE	日本物產	6800日圓	SLG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	Nage Libre~螺旋の相刻~	Nage Libre~螺旋之相剋~	VARIA	5800日圓	SLG
	QUEENSROAD	QUEENS ROAD	ANGEL	價格未定	SLG
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	蝙蝠俠不敗之謎街機遊戲	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	爆れつハンターそれぞれの思い…のわぁんちゃって	爆烈HUNTER	ASCII	5800日圓	AVG

97年3月發售遊戲

3月14日	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	5800日圓	FIG
3月21日	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	5800日圓	PUZ
上旬	大冒険Deluxe~遥かなる海~	大冒險Deluxe	SOFT OFFICE	5800日圓	AVG
下旬	サガ フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
3月	くるみミラクル	桃子奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SDガンダムGWORLD	SD GUNDAM GWORLD	BANPRESTO	6800日圓	FIG
	ランニング ハイ	RUNNING HIGH	REX ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH社	價格未定	SPT
	クォヴァディス~イベルカーツ戦役	印巴魯戰役	GRAMS	價格未定	STG
	バイオハザート2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	イバラード(仮称)	依巴拉度(暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	未定
	HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	AVG
	フィッシング甲子園II	FISHING 甲子園 II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	價格未定	STG
4月	新世紀ヴァンゲイル	新世紀VANGATE	YUMEDIA	價格未定	FIG
5月	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM EORKS	5800日圓	FIG
8月	らぷんつぇる	RAPUNZEL	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ

97年發售預定遊戲

97年春	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUMDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	バブジー3D(仮称)	BABUZI 3D(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	PUZ
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳説朦面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800日圓	ACT
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	ファイロ&クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲2	ZOOM	價格未定	FIG
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ! ミニ四駆バトル	爆走兄弟 迷你四驅戰	JALECO	價格未定	RAC
	ファイナルファンタジータクティクス	INAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	三国無双	三國無雙	光榮	價格未定	SLG
	飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	覚悟のススメ(仮称)	覺悟之進(暫名)	TOMY	價格未定	AVG
	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	MAGIC:THE GATHERING(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES(仮称)	THE CROW:天使之鎮(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	西暦1999~ファラオの復活~	公元1999年~法奥拉之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	ACT
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	メックスウォーリア2	MAX WORRIER2	ACTIVISION	價格未定	STG
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	エースコンバット2(仮称)	ACE COMBAT 2(暫名)	NAMCO	價格未定	STG

	パロウォーズ（仮称）	Q版大戰	KONAMI	5800日圓	SLG
	バウンティソード・ファースト	BOUTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	價格未定	RPG
	タイムクライシス（仮称）	TIME CRISIS（暫名）	NAMCO	價格未定	ETC
	テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	魔法少女プリティサミーvol.2	魔法少女 PRETTY SAMMYVol.2	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	ドキドキプリテイリ-グ	心跳 PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城X	KONAMI	價格未定	ACT
	首都高バトルR	首都高 BATTLE R	元氣	價格未定	RAC
	実況パワフルプロ野球96（仮称）	實況職業棒球96（暫名）	KONAMI	價格未定	SPG
	リーサルエンフォーサーズ（仮称）	LETHAL ENFORCERS（暫名）	KONAMI	價格未定	STG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	グリッツ~ザ ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
	全日本GT選手権MAX REV.	全日本GT選手權2	KANEKO	價格未定	RAC
	30in1対戦でゴー!	30合1對戰遊戲	V.G	價格未定	ETC
	ヘンリーエクスプローラーズ	亨利探險家	KONAMI	價格未定	STG
	ミッドナイトラン	午夜賽車	KONAMI	價格未定	RAC
	BOYS BE …	BOYS BE ...	講談社	5800日圓	SLG
	はじめの一歩	第一步	講談社	5800日圓	SLG
	キング・オブ・ファイターズ'96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
	タクティクス　オウガ	王家騎士團2	ARTDINK	5800日圓	SLG
	公開されなかった手記	沒有被公開的手記	Team Bughouse	5800日圓	AVG
	RUNABOUT	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800日圓	RAC
	チョロQ2	Q版賽車2	TAKARA	5800日圓	RAC
	エーベルージュ	EBEROUGE	TAKARA	價格未定	SLG
	マリーアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	價格未定	SLG
	魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
	グランド・チャンピオンズ・ラリー	GRAND CHAMPIONS RALLY	AQUEST	價格未定	SPT
	ネオリュード	NEORUDE	TECNO SOFT	價格未定	RPG
97夏	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ドラゴンボールGT（仮称）	龍珠GT（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	SLG
97秋	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
97年	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	ザ・心理ゲーム2	THE 心理遊戲2	VISIT	價格未定	ETC
	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業哥爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	ナムコミュジアムVOL.5	NAMCO MUSEUM VOL.5	NAMCO	價格未定	ETC
	ゼビウス3D/Gデラックスエディション	ZEBIUSU 3D/G DELUXE EDITION	NAMCO	價格未定	ETC
	名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探 STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	テイルズ　オブ　デスティニー	命運的故事	NAMCO	價格未定	RPG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	マクロスデジタルミッシュンVF-X	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	A.AVG
	ガンバレット（仮称）	GUN BLADE（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
	ガメラ　2000	加米拉　2000	大映	價格未定	STG
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUN SOFT	價格未定	SLG
	KING OF GAMES（仮称）	KING OF GAMES（暫名）	CLEF	價格未定	ETC
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG

發售日未定遊戲

ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK 講談社	價格未定	AVG
ファーランドストーリー（仮称）	FARLAND STORY（暫名）	TJL	價格未定	RPG
地獄先生ぬ~べ~（仮称）	地獄先生（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
子育てクイズ　マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
MKトリロジー	MK三部曲	SOFTBANK	價格未定	ETC
エリア51	AREA 51	SOFTBANK	價格未定	STG
ヘクセン	HAKUSEN	SOFTBANK	價格未定	ACT
ベトラム	BETORAMU	SOFTBANK	價格未定	ACT
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	價格未定	ACT
ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	價格未定	STG
RAMA	RAMA	SOFTBANK	價格未定	AVG
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	價格未定	STG
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	RPG
JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC全日本房車選手權	BPS	5800日圓	RAC
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
HASHIRIYA 狼たちの伝説	HASHIRIYA 狼群的傳說	日本物產	6800日圓	SLG
オーガリアン~亜人伝~（仮称）	亞人傳（暫名）	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800日圓	STG
ダカール`97	達喀爾'97	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RAC
雷電 DX	雷電 DX	SAVE 開發	價格未定	STG
NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF	SCEI	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	ETC
ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ハエ男のスターツアー（仮称）	蒼蠅人的星際之旅（暫名）	PITTY	價格未定	ACT
秘·宝·王~もうお前とは口きかん!!~	秘寶王	VARIA	價格未定	AVG
甲子園　V（仮称）	甲子園V（暫名）	魔法	價格未定	SPT
APACHEアパッチ（仮称）	阿柏其 APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	SQUARE	價格未定	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ライアット　スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
フォーミュラサーカス	方程式賽車	日本物產	5800日圓	RAC
RPGツクール3	RPG製作室3	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
Max Racer	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオンPS(仮称)	打啤大賽馬PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……?（仮称）	BATTLE OF…?（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル　リモコン（ヘリポート!）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	5800日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD 雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場3	SCE	價格未定	SLG
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MOSTER COLLECTION（暫名）	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
メイン·ローター（仮称）	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
銃夢（仮称）	銃夢（暫名）	BANPRESTO	價格未定	A.RPG
NOEL 2	NOEL 2	PIONEER LDC	價格未定	ETC
MVPベースボール　`96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
シェラザード伝説 ザ·プレリュード（仮称）	西拉薩傳説	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
リングス（仮称）	RINGS（暫稱）	NAXAT	價格未定	PUZ
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
ぱいるあっぷ·まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG

SATURN



11月發售遊戲

22日	バーチャコップ2	VIRTUA COP2	SEGA	5800日圓	STG
	月下の棋士　王竜編	月下之棋士王龍編	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	TRY RUSH DEPPY	TRY RUSH DEPPY	日本 CREATE	5800日圓	ACT
	AQUAZONEオプションディスクVOL.1（仮称）	AQUAZONE OPTION DISC VOL.1（暫名）	SEGA	2000日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.2（仮称）	AQUAZONE OPTION DISC VOL.2（暫名）	SEGA	2000日圓	SLG

	AQUAZONEオプションディスクVOL.3 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.3 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.4 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.4 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.5 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.5 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	カオスコントロールリミッス	CHAOS CONTROL REMIX	VIRGIN INTERACTIVE	4800 日圓	STG
	FIST	FIST	IMAGINEER	6800 日圓	FIG
	戦国ブレード	戰國 BLADE	彩京	6800 日圓	FIG
	ハイバーデュエル	HYPER DUEL	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	IRON MAN / XO	IRON MAN / XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL 美式足球´97	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
29日	ブラッドファクトリー	BLOOD FACTORY	INTER PLAY	5800 日圓	STG
	ズープ	ZOUP	MEDIAQUEST	4800 日圓	A.PUZ
	サンターフォース　ゴールドパック2	THUNDER FORCE GOLD PACK 2	TECNO SOFT	4800 日圓	STG
	秀吉·信長セット	秀吉信長 SET	光榮	12800 日圓	SLG
	ビクトリーゴール~ワールドワイド エディション~	VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION	SEGA	5800 日圓	SPT
	探偵神宮寺三郎~未完のルポ~	偵探神宮寺三郎~未完之報導~	DATAEAST	5800 日圓	AVG
	西暦1999~ファラオの復活~	公元 1999 年~法拉奥之復活~	BMG VICTOR	5800 日圓	ACT
	電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAON	SEGA	價格未定	STG
	プラドルDISC 特別版コスプレーヤーズ	偶像 DISC 特別版模仿者	SADA SOFT	3800 日圓	ETC
	バトルバ	BATTLEBA	日本 VICTOR	價格未定	SLG
	対局将棋 極II	對局將棋 極 II	毎日 COMMUNICATION	6800 日圓	TAB
	太閤立志伝II	太閤立志傳 II	光榮	7800 日圓	SLG
	美少女戦士セーラームーンSuperS ~Various Emotion~	美少女戰士 SuperS ~Various Emotion~	ANGEL	5800 日圓	FIG
11月	クリスマスナイツ一冬季限定版一	聖誕 NIGHTS- 冬季限定版 -	SEGA	1500 日圓	ACT
	ステークスウィナー~ G1 完全制覇への道~	STICK WINNER~G1 完全制霸之道~	SAURUS	5800 日圓	SPT

12月發售遊戲

6日	マジックカーベット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	マジックカーベット〈マルコン付き〉	魔毯 MAGIC CARPET（連 MULTI CONTROLLER）	EA VICTOR	7800 日圓	STG
	世界の車窓から【1】スイス編	世界車窗之外【1】瑞士編	富士通	4800 日圓	ETC
	スーパーパズルファイターII X	街頭霸王方塊 II X	CAPCOM	價格未定	PUZ
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING	5800 日圓	SLG
13日	KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFT BANK	5800 日圓	STG
	大運動会	大運動會	INCREMENT P	5800 日圓	SLG
	メルティランサー~銀河少女警察2086~	銀河少女警察 2086	IMAGINEER	7800 日圓	SLG
	メルティランサー初回限定版Special Edition	銀河少女警察 2086 初回限定版 Special Edition	IMAGINEER	7800 日圓	SLG
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	4800 日圓	STG
	タクティクスオウガ	皇家騎士團 2	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	SLG
	エネミー·ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	6800 日圓	AVG
	ファンキーファンタジー	FANKY FANTASY	吉本興業	5800 日圓	RPG
	スベースインベーダー	太空侵略者	TAITO	3980 日圓	STG
	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	AVG
20日	ファイタープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	火炎摔角 六人之死鬥	HUMAN	6500 日圓	SPT
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	蹦蹦跳麻雀	NATSUME	6800 日圓	TAB
	はいぱぁセキュリティズS	超級守衛 S	PACK IN VIDEO	6800 日圓	ACT
	永世名人2	永世名人 2	KONAMI	5300 日圓	TAB
	タクラマカン敦皇伝奇	塔克拉瑪干敦煌傳奇	PANDORA	6800 日圓	RPG
	３Dベースボール	3D 棒球	BMG VICTOR	5800 日圓	SPT
	きゃんきゃんバニープルミエール2	CAN CAN BUNNY 首映日 2	KID	價格未定	AVG
	m~君を伝えて~	m ～告訴妳～	DaZZ	5800 日圓	SLG
27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	銀河公主傳説 REMIX	HUDSON	6800 日圓	AVG
	水滸伝　天命の書	水滸傳 天命之書	光榮	5800 日圓	SLG
	ザ·キング·オブ·ファイターズ'96	拳皇 '96	SNK	5800 日圓	FIG
	ザ·キング·オブ·ファイターズ'96〈お買い得セット〉	拳皇 '96（擴張RAM+CD-ROM）	SNK	7800 日圓	FIG
	限定KOFダブルパック	限定 KOF DOUBLE PACK	SNK	9800 日圓	FIG
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/ 廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	電腦黑魔 最後審判	SEGA	6800 日圓	STG
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	偶像 DISC DATA 編 RACE QUEEN F	SADA SOFT	3800 日圓	ETC
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION.JAPAN	5800 日圓	ACT
	実戦パチスロ必勝法4	實戰彈珠機必勝法 4	SAMMY	價格未定	ETC
上旬	機動戦士ガンダム外伝2蒼を受け者	機動戰士高達外傳 2 蒼之繼承者	BANDAI	4800 日圓	STG
中旬	ウルトラマン　光の巨人伝説	超人 光之巨人傳説	BANDAI	7800 日圓	FIG
	CRITICOM-ザ·クリティカル·コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
下旬	ゲゲゲの鬼太郎（仮称）	鬼太郎（暫名）	BANDAI	6800 日圓	AVG
12月	ブラック　ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	STG
	もうぢや	MOUDIYA	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	PUZ
	テラ　ファンタスティカ	億萬 FANTASY TAKER	SEGA	5800 日圓	RPG
	DREAM SQUARE　雛形あきこ	DREAM SQUARE 雛形明子	VIDEO SYSTEM	3800 日圓	ETC
	NIGHTRUTH-EXPLANATION OF THE PARANORMAL-"MARIA"	NIGHTRUTH#2"MARIA"	SONNET	5800 日圓	AVG
	銀河お嬢様伝説ユナMika Akitaka Illust. Work	銀河公主傳説明貴美加插圖選	HUDSON	3800 日圓	ETC
	紫炎龍	紫炎龍	童	價格未定	STG
	NHL　パワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	SLG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVENTURE	GAME STUDIO	5800 日圓	AVG
	シャイニング ザ ホーリィアーク	SHINNING THE HOLYARK	SONIC	5800 日圓	RPG
	STREET RACER EXTRA	街頭賽車 EXTRA	UBI SOFT	5800 日圓	RAC
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	TAB
	オーバードライビンGT-R	OVER DRIVIN'GT-R	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
	DX日本特急旅行ゲーム	DX 日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800 日圓	TAB
	だいな·あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
	だいな·あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
	DIE HARD TRILOGY	虎膽龍威三部曲	FOX INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
	ハイバー3Dピンボール	超級 3D 波子機	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	ETC
	グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	SPT
	バーチャル競艇	VR 競艇	日本物產	6800 日圓	RAC
	怪盗セイント·テール	怪盜 SAINT TAIL	TOMY	6800 日圓	AVG

96年發售預定遊戲

冬季	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納 INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
96年	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	ウルフファングSS空牙2001	SS 版空牙 2001	DATA EAST	5800 日圓	STG
	RANSA-恋鎖-	RENSA- 戀鎖 -	SINGLE LIGHT	5800 日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC

97年1月發售遊戲

10日	ロードランナーエクストラ	ROAD RUNNER EXTRA	RANDORA	4800 日圓	ACT
	ファンキー·ファンタジー	FUNKY FANTASY	吉本興業	5800 日圓	S.RPG
14日	天外魔境外伝　第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	6800 日圓	RPG
17日	ブラストウィンド	BLAST WING	TECMO SOFT	5800 日圓	STG
	タイムギャル&忍者ハヤテ	TIME GIRL& 忍者 HAYATE	ECECTKO	5800 日圓	ACT
24日	EVE burst error	EVE burst error	IMAGINEER	7800 日圓	ETC
	トゥーム·レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
	アドヴァンスV.G.	ADVANCE V.G.	TGL	價格未定	FIG
中旬	ロックマン8 メタルヒーローズ	洛克人 8	CAPCOM	5800 日圓	ACT
下旬	プラドルDISC データ編 レースクイーンG	偶像 DISC DATA 編 RACE QUEEN G	SADA SOFT	3800 日圓	ETC
1月	J リーグ GO!GO!GOAL! (仮称)	日本職業足球聯賽GO! GO! GOAL!（暫名）	TECMO SOFT	價格未定	SPT
	ダイナマイト刑事	虎膽龍威	SEGA	5800 日圓	ACT
	スポット　ゴーズトゥハリウッド	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	RPG
	ROOMATE~井上涼子~	ROOMATE~ 井上涼子 ~	DATAM POLYSTAR	5800 日圓	PUZ
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	6800 日圓	ETC
	三国志リターンズ	三國志 RETURNS	光榮	6800 日圓	SLG
	デイトナUSAリCIRCUIT EDITION	DAYTONA USA CIRCUIT EDITION	SEGA	5800 日圓	RAC
	Super casino special	Super casino special	COCONUTS JAPAN	價格未定	TAB
	Fighting Illusion	Fighting illusion	XING	價格未定	FIG
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER 實機模擬彈珠機 S	TEL 研究所	價格未定	ETC
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	價格未定	S.RAC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800 日圓	TAB

97年2月發售遊戲

28日	優駿~クラシックロード~	優駿 ~CLASSIC ROAD~	VICTOR SOFT	5800 日圓	SPG
下旬	フラッピー（仮称）	FLAPPY（暫名）	DABBY SOFT	價格未定	ACT
2月	バットマンフォーエヴァー·ジ·アーケードゲーム	蝙蝠俠不敗之謎	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG
	逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	STG
	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERR PIONEER	5800 日圓	STG
	重装機兵レイノス2	重裝機兵 LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	HT&Tドラゴン' ヘヴン	DRAGONS' HEAVEN	DATA EAST	價格未定	RPG

3月以後發售遊戲

3月28日	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	STG
	ファーランドストーリー2	Far land story 2	TGL	價格未定	RPG

3月下旬	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日 COMMUNICATIONS	5800 日圓	TAB
3月	太平洋の嵐2	太平洋之風暴 2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH 社	價格未定	SPT
	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800 日圓	RPG
	クォウァディス2	QUOVADIES2	GRAMS	6800 日圓	SRPG
	フィッシング甲子園II	FISHING 甲子園 II	KING RECORDS	6800 日圓	SPT
7月	Guilty Gearファンズ	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	ACT
9月	フォルム	FANS FORUM	MMI Technology	價格未定	AVG

97年發售預定遊戲

97年春	エーベルージュ	EBEROUGE	TAKARA	價格未定	SLG
	MAGIC:THE GATHERING	MAGIC : THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ETC
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	クロック(仮称)	CROC（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	AVG
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	ドォーム	DOOM	SOFTBANK	5800 日圓	ACT
	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者(仮称)	機動戰士達外傳 3 裁決者（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	デザエモン(仮称)	設計衛門（暫名）	ATHENA	價格未定	ETC
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	STG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	バブジー3D	BABUZI 3D	COCONUTS JAPAN	價格未定	PUZ
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-(仮称)	無限生機（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	ETC
	PIT BALL	PIT BALL	COCONUTS JAPAN	價格未定	ETC
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	S.RPG
	ヘンリーエクスプローラーズ	Henry explorers	KONAMI	價格未定	STG
	魔法学園ルナ	魔法學園 LUNAR	角川書店	價格未定	RPG
	天地無用!魎皇鬼 連鎖必要	天地無用！魎皇鬼 連鎖必要	Pioneer LDC	價格未定	PZL
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	STG
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	價格未定	RAC
	THE CROW:CITY OF ANGLES(仮称)	THE CROW：天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ETC
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂～武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
	メタルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	メックスウォーリア	MAX WORRIER	ACTIVISION	價格未定	STG
	オベリスク	OBELISK	BMG VICTOR	價格未定	SLG
	未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
97年夏	幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	タンク(仮称)	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
	スパイダー(仮称)	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
97年	天城紫苑	天城紫苑	CLIP HOUSE	6800 日圓	AVG
	卒業~クロスワールド~	卒業 CROSS WORLD	小學館 PRODUCTION	5800 日圓	SLG
	フェイク ダウン(仮称)	FAKE DOWN（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	モトクロス(仮称)	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
	エンジェル グラフィティ(仮称)	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	價格未定	RPG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	フォトジェニック	拍照高手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	コットン2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	ガーディアンフォース	GUARDIaN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG

發售日未定遊戲

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	新世紀 EVANGELION 2nd Impression	SEGA	價格未定	SLG
ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK 講談社	價格未定	SLG
汽車海賊(仮称)	汽車海盗（暫名）	NEIGHBOUR COMPANY	價格未定	RPG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800 日圓	STG
本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正 4 人打藝能人對局麻雀	VIDEO SYSTEM	7800 日圓	ETC
アボなしキャルズ おりんぽす	女子奥運會	HUMAN	5800 日圓	STG
卒業S(仮称)	卒業 S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SEGA AGES/FANTASY ZONE	SEGA	價格未定	SLG
SEGA AGES/ペンゴ・フリッキ・アップンダウン・ヘッドオン	SEGA AGES/ 四合一遊戲	SEGA	價格未定	ETC
ドラゴンナイト(仮称)	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
同級生2	同級生 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
エレベーターアクションリターンズ	ELEVATOR ACTION RETURNS	BING	價格未定	ACT
わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	價格未定	FIG
RAYMAN2(仮称)	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ETC
続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800 日圓	PUZ
銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング エンジェル	銀河公主傳説 3 電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
MARICA~真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800 日圓	PUZ
ARENA(仮称)	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀(仮称)	V.R. 麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン(仮称)	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES(仮称)	現代大戰略 STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(仮称)	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
モンスターメーカー~ホーリータカー~(仮称)	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2(仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
ダンジョン・マスター(仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800 日圓	AVG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー(仮称)	CUBE BATTLER（暫名）	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D(仮称)	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
コマンド＆コンカー	COMMAND& CONQUER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD1(仮称)	心跳回憶 MUSIC CD 1（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
MVPベースボール `96	MVP 棒球 '96	DATA EAST	價格未定	SPT
My dream~オンエアが待てなくて~(仮称)	My dream～正等待廣播（暫名）	日本 CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800 日圓	AVG
真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	TAB
テトリスS	俄羅斯方塊 S	BPS	5800 日圓	PUZ
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店	價格未定	RPG
BUG TOO !!	BUG TOO !!	SEGA	價格未定	ACT
Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	價格未定	ACT
ときめきミュージックCD2(仮称)	心跳回憶 MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC

超級任天堂

11月發售遊戲

23日	スーパードンキーコング3謎のクレミ島	超級猩猩 3 謎之古尼明島	任天堂	6800 日圓	ACT
29日	ニチブツコレクション1	日本物產 COLLECTION 1	日本物產	價格未定	ETC
	スーパー人生ゲーム3	SUPER 人生遊戲 3	TAKARA	7800 日圓	TAB
	VSコレクション	VS COLLECTION	BOTTOM UP	6980 日圓	PUZ
下旬	Parlor!Min4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲 4	日本 TELENET	5800 日圓	ETC

12月發售遊戲

6日	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍 3	ENIX	8700 日圓	RPG
	桃太郎電鉄HAPPY	桃太郎電鐵 HAPPY	HADSON	8300 日圓	TAB
13日	実践パチスロ必勝法TWIN	實戰彈珠機必勝法 TWIN	SAMMY	5980 日圓	ETC
20日	クオンパSFC	CU-ON-PA SFC	T&E SOFT	6800 日圓	PUZ
	BUSHI青龍伝~二人の勇者~	BUSHI 青龍傳～二人之勇者～	T&E SOFT	8700 日圓	RPG
	西陣パチンコ3	西陣彈珠機 3	KSS	7800 日圓	ETC
	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	7500 日圓	ACT
	ボンバーマンビーダマン(仮称)	BOMBERMAN BEATERMAN（暫名）	HUDSON	5980 日圓	ACT
	ストリートファイターZERO 2	少年街霸 2	CAPCOM	7800 日圓	FIG
	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー!!~	迷你 4 驅 -	ASCII	9500 日圓	RAC
下旬	すごろく銀河戦記	遊戲銀河戰記	BOTTOM UP	6980 日圓	SLG

12月	プロ野球スター（仮称）	職業棒球名星（暫名）	CULTURE BRAIN	6800 日圓	SPT
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPRESTO	7980 日圓	SLG
	G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	7980 日圓	RPG
	忍たま乱太郎3	忍者亂太郎3	CULTURE BRAIN	6980 日圓	ACT
	ニチブツコレクション2	日本物產 COLLECTION 1	日本物產	7980 日圓	ETC
	ウルトラ指南麻雀　兵	超級指南麻雀 兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC

96年發售預定遊戲

冬季	ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT

97年發售預定遊戲

1月10日	ミランドラ	MIRANDORA	ASCII	8000 日圓	RPG
	ピキ～ニャ	PIKINYA	ASCII	8000 日圓	TAB
1月	アルカノイドDoh It Again	ALKANOID Doh It Again	TAITO	4980 日圓	ETC
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	7980 日圓	AVG
	糸井重里のベス釣りNo.1（仮称）	糸井重里之基本釣魚方法No.1（暫名）	任天堂	6800 日圓	SPT
3月下旬	プロ野球熱闘パズルスタジアム（仮称）	熱鬥棒球 PUZZLE	COCONUTS JAPAN	6800 日圓	PUZ
97年	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800 日圓	AVG

發售日未定遊戲

ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980 日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800 日圓	ACT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800 日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER 俄羅斯方塊2 +BOMBLISS	BANDAI	3780 日圓	PUZ

NEO・GEO

11月發售遊戲

29日	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂4天草降臨（匣帶）	SNK	32000 日圓	FIG

12月發售遊戲

13日	ステークスウィナー2	STAKES WINNER 2（匣帶）	SAURUSU	29800 日圓	RAC
20日	得点王4	得點王4（匣帶）	SNK	29800 日圓	SOC
27日	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂4天草降臨（CD-ROM）	SNK	6800 日圓	FIG
	わくわく7	WAKUWAKU7（匣帶）	SAURUS	29800 日圓	PUZ

97年發售預定遊戲

春季	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	價格未定	RPG
97年	QP	QP（匣帶）	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

風雲スーパータックバトル	風雲 SUPERTAG BATTLE（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG
得点王4	得點王4（CD-ROM）	SNK	價格未定	SOC

PC-FX

96年發售預定遊戲

6日	アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
20日	ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	8800 日圓	SLG
	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	7800 日圓	SLG
冬季	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG

LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG
アニメフリークVol.4	動畫現像 Vol.4	NEC HE	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800 日圓	ACT
惑星攻撃隊リトルキャッツ（仮称）	惑星攻擊隊 LITTLE CATS（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800 日圓	STG
卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
バウンダリーゲート　ドーター　オブ　キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800 日圓	RPG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3（仮称）	MASTER 哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
負けるな魔剣道Z	不要輸魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG

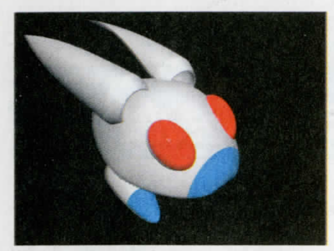
N64

96年發售預定遊戲

11月22日	ワンダープロジェクトJ2~コルロの森のジョゼット~	WONDER PROJECT J2	ENIX	9800 日圓	AVD
11月29日	栄光のセントアンドリュース	光榮的聖安德魯高爾夫球	SETA	9800 日圓	SPT
11月	ゴールデンアイ007	GOLDEN EYE 007	任天堂	9800 日圓	ETC
	ボディハーベスト	BODY HARVEST	任天堂	9800 日圓	ETC
12月14日	マリオカート64	孖寶賽車 64	任天堂	9800 日圓	RAC
12月20日	実況Jリーグパーフェクトストライカー	實況日本職業足球	KONAMI	9800 日圓	SPT
下旬	ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	9800 日圓	ACT
12月	カービィのエアライド（仮称）	卡比的空中漫遊（暫名）	任天堂	9800 日圓	SPT
	バギーブギー（仮称）	BAGGY BUGGY（暫名）	任天堂	9800 日圓	SPT
	クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	9800 日圓	ETC
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	9800 日圓	SPT
	F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	9800 日圓	RAC
	ヨッシーアイランド 64	勇士恐龍冒險島64	任天堂	9800 日圓	ACT
	超空間ナイター　プロ野球キング	職業棒球之王	IMAGINEER	9980 日圓	SPT
	麻雀MASTER	麻雀 MASTER	KONAMI	價格未定	TAB

97年發售預定遊戲

1月31日	プロ麻雀　極64	職業麻雀 極64	ATHENA	9800 日圓	TAB
1月	ワイルドチョッパース	WILD CHOPPERS	SETA	9800 日圓	STG
	ヘクセン	HEKUSEN	GAME BANK	9800 日圓	ACT
2月	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業 DYNAMITE 足球 64	IMAGINEER	9980 日圓	SOC
	実況パワフルプロ野球4	實況 POWER FULL 職業棒球4	KONAMI	價格未定	SPT
	レブ・リミット	LAP LIMIT	SETA	9800 日圓	RAC
3月	スターフォックス64	STAR FOX 64	任天堂	9800 日圓	STG
4月	雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800 日圓	TAB
	ブラスト・ドーザー	BLAST DOZER	任天堂	9800 日圓	ACT
5月下旬	64大相撲（仮称）	64大相撲（暫名）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
5月	森田将棋64（仮称）	森田將棋 64（暫名）	SETA	9800 日圓	TAB
6月	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	9980 日圓	RAC
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本 SYSTEM SUPPLY	9800 日圓	ACT
	キャバリーバトル3000	GABAR REBATTLE	日本 SYSTEM SUPPLY	9800 日圓	SPT
97年春	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	ドラえもん（仮称）	叮噹（暫名）	EPOCH 社	價格未定	ACT
	デュロック	DUEL LOCK	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	麻雀64	麻雀 64	光榮	價格未定	TAB
	麻雀（仮称）	麻雀（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
97年夏	3D格闘（仮称）	3D 格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
	魔法世紀エルテイル（仮称）	魔法世紀 EL TILL（暫名）	IMAGINEER	9980 日圓	RPG
	リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
	超時空要塞マクロス　ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞 MACROSS（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
97年秋	シムシティ2000（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	ヒュマンクランプリ（仮称）	HUMAN 格蘭披治（暫名）	HUMAN	9800 日圓	RAC
	スターウォーズ~シャドウ　ズオ　ブ　ジエンパイア~	星球大戰～帝國之影～	任天堂	9800 日圓	ACT
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG





重賞之下 必有勇夫



你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

GAME料分級制

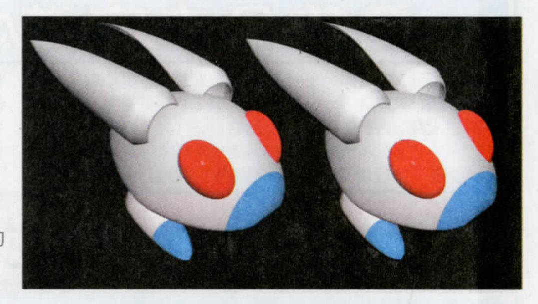
一級猛料................................$200
二級勁料................................$100
三級好料................................$ 50
四級碎料.................留番你自己慢慢歎





報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



遊戲誌誠徵

編 輯

你的志願是否想成為一個遊戲雜誌的編輯，擴闊你對電視遊戲的視野，接觸最新遊戲機的情報，並且親自向數以萬計機迷介紹，把你的心得告訴大家，替廣大機迷排解紛？

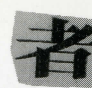
現在《遊戲誌》又再招收新血了，假如你有以上的宏志，《遊戲誌》正是你的試金石。只要你年滿18歲，中文程度良好，對電視遊戲界的事情有一定程度了解，熟知各機種遊戲的資料，就有資格成為《遊戲誌》的編輯。假如你懂日語又或中文電腦打字，更會被優先考慮。

不要埋沒你的才華了，快快致電2380-2223《遊戲誌》編輯部約見面試吧。

（「乜今次個廣告咁正經嘅？」「唔得咩？」）

預你唔睇編者話






11月聖誕老人米奇話——

今期真係好多嘢送，連米奇都唔係好信，首先梗係《遊戲誌》同東立嘅《金田一》計劃啦，我哋已經同東立編輯部約好咗，喺一個全港至激嘅場地，兩間出版社嘅編輯部會嚟一次《金田一》爆機大比拼，睇吓邊個編輯部最快爆機、搵到最多隱藏嘢。天草四郎時貞同福田君哩兩個《金田一》迷經已磨拳擦掌，唔可以衰俾人睇，睇嘢我都要惡補一下，刨晒套《金田一》先。讀者方面一樣有得玩，邊個至快爆機就有機會得到全套《金田一》、眼罩電視等豐富獎品。話埋俾你知啦，當PS版《金田一》喺11月29日出街之日，我哋仲有樣別開生面嘅活動喺「遊戲誌尊賣店」搞，詳情留意《尊賣新聞》啦。

今期承蒙各位街機代理高抬手，各送出大量亞洲AM SHOW入場券，真係非常感激。據講哩次亞洲AM SHOW係唔會公開售票，公眾只有經各大傳媒先至可以得到入場券，數量多極有限，所以想去一試各款至新至勁街機遊戲嘅機迷11月2日就要去「遊戲誌尊賣店」攞入場券嘞。

另外，今期開始連續三期嘅《FF 7》大抽獎，送足200隻，《FF》迷冇理由會錯過喋？仲有聖誕節梗唔少得《CHRISTMAS NiGHTS》啦！想知道點至可以得到哩啲獎品，梗係唔可以錯過《遊戲誌》啦！

今期富豪鬼財多身子弱，被迫退下火線，希望佢好好休養身體，遲啲再搏殺過。

騙者J.J話……



今期在下是最後一位交「騙者話」的人，看見其他同事「長寫長有」（好似原子筆廣告……），自己就想來想去也想不出有甚麼好寫，或許是因為這兩期所有時間都放了在《LANGRISSER III》的攻略上，為了堅守「不用秘技而爆機」這原則，連日來不停的打、打、打……幸好到寫這篇「騙者話」時，已經來到最後一版了，希望NCS保祐在下順利完成這份攻略吧（？）……

奇蹟之勇者 ARES——

可惡呀！本來月初時已得知「有箭」播映《機甲創世記》，故早已買定了錄影帶準備錄下，誰知「臨天光賴尿」，竟將12號記錯14號播出！！嗚嗚……好失敗呀……不過塞翁失馬，之後總算有少少補償，因為無記竟失驚無神播出買入已有數年的《太陽之勇者》，同時在黑龍的通風報信下成功收錄了（佢一向有閱讀電視表嘅習慣……）。至於影片水準亦不俗，影碟版、原裝OP及EP、正確譯名、郭志權負責火鳥的配音，正！希望遲些更會有當時傳説中同時買入的《勇者特急》及其他勇者系列吧。

忽然想看徐志摩名作《背影》的PUYU神話——

實在太開心啦！

相信大部分友坂里惠FANS在上週末都會同感，而且更可能是餘情未了哩！

真人和上鏡都是那麼漂亮和可愛，還有那一份獨有的青春氣息，甚麼形容詞也是多餘的。

只可惜在酒店歌迷聚會的當天，那些沒有職業操守的記者……實在太過分了！自私的記者們全都圍在舞台前拍照（簡直就是排人場），里惠的身軀差不多被他們完全摭蓋，坐得稍後的FANS根本甚麼也看不到，導致部分FANS要走到台前或是站在椅上才能看到自己的偶像，非常辛苦，希望里惠不要因此覺得香港的FANS完全沒有秩序而不再來港。另一方面，對於在悶熱的天氣下仍甘心在酒店門口排隊的FANS來說，實在是太不公平了；原來辛辛苦苦排了數小時只是為了看娛記大哥們健碩的「背影」！？

當筆者在聚會完結時向唱片公司的工作人員投訴，他們只是無奈的説：「沒辦法，他們是記者嘛。」也當過記者的在下幾乎衝口而出：「記者大晒呀？」但基於禮貌，還是收在肚裏吧。

希望該唱片公司能夠明白，當天所舉行的是「歌迷聚會」而不是「記者招待會」，這點是在門票上印得清清楚楚的。還有的就是，記者們未必會買里惠的唱片，但歌迷是會的；記者們會做的只是把里惠的照片賣到「信和」去！

讀者ALEX，你可以跟里惠這麼接近，實在是「恨死」筆者了……有這麼好的機會也不關照在下，實在不夠朋友！你應見過在下的，在歌迷聚會那天是誰答中第一條問題的呢（問：里惠的第一張SINGLE是叫甚麼名？）？



向死亡挑戰的赤目黑龍——

這兩個星期真是非常的慘情，事關近來工作非常繁忙，手頭上的「大件嘢」可謂一浪接一浪，做完這隻又做那隻，真是「死咗佢好過」，死唔去就……唯有頂硬上！

哈！上期的「編者話」精采吧！當然，這是我們「輝爺」的精心傑作，真是看得我們每個人也笑破肚皮，如果各位不懂得笑的話，不妨單看那些紅色的字，就好像是格鬥遊戲之中的「連續技」一樣，點接都得，左睇又得，右睇又得，直又得，斜又得，這可以説是由「偉大的輝爺」一手創造出來的「新文學」，正！

好！黑龍的「月尾日期」又再一次的提早了，今次是「2號」，哈！真是連自己也不能相信是這樣的，月頭一開始就買了數千元的LD，又買咗一大堆模型，再加上送咗好多嘢俾人，唉……真是搵多多都唔夠使，這個世界真是……吓？下個月又有咁多LD出，又有《新超級機械人大戰》推出，這遊戲唔買唔得，唔玩唔得，所以……死就死啦！！

有幸有不幸嘅福田君話——

◆米奇真係……雖然我都知阿MEGUMI嘅寫真集係好難搵（咁即係話佢真係好受歡迎啦！），之不過佢竟然去ELF SHOP淨係幫自己買咗過杉本櫻子嘅等身大攬枕……

◆書頭都買咗唔少CD，有幸俾我買到HITOMI嘅第一隻ALBUM《GO TO THE TOP》，真係幸運囉～，而哩期嘅推介就係SPITZ嘅新大碟《INDIGO地平線》，入面最正嘅當然係細碟冠軍HIT歌《渚》同埋LAST嗰隻《CHERRY》啦，仲有一隻絕對唔可以錯過嘅就係《KOF'96 ARRANGE VERSION》。

◆要借少少版位答阿「一個只喜歡法子已經五年的人」嘅來信（本應係上期答嘅，因為早截稿……），你聽住呀！首先我就真係無乜點睇過《同一屋簷下》，事關你唔覺得酒井法子喺哩套戲入面只係一個大配角咩（雖然佢因為哩套戲先至同野島伸司拍拖），照我話身為FANS嘅你就應該要睇熟成套《星之金貨》喇！真係好睇好多㗎！另外，有關月曆嘅問題，SORRY，我都係今年至有買咋，唔怕話埋你知，我喺舊年先至第一次買法子嘅碟㗎（WATER WOLOUR）！論大碟，我就覺得《NATURAL BEST》同埋《MAGICAL MONTAGE COMPANY》最正，而歌就當然係《CAMP FIRE SONG》、《雪之小鳥CHRISTMAS》（哩兩隻都無出大碟版本！）同埋《被邀請……》（封面絕正！）。講真，我只不過係佢嘅一個歌迷或者是普通FANS而矣，實質上我都係鍾意松本惠多啲，而我本身就比較喜歡聽節奏較快的歌，所以安室奈美惠同HITOMI近期比較多聽嘅。如果要問有關法子嘅問題，我建議你不如問PUYU神，起碼佢聽得比你耐。多謝及歡迎賜教！

P.S.請快看《續・星之金貨》！

青口青面之天草四郎 時貞話——

第一件要説的是，最近的格鬥遊戲中，最常玩的就是《侍魂——天草降臨》了。當余在旺角某某機場玩時，除了結識到一些玩此GAME的同好，互相交流了一些心得之外，還知道了《侍魂》的支持者實在不少；但當余一使用自己（即天草四郎 時貞）時，他説了一句：「嘩！駛唔駛呀？！」，余十分奇怪，天草真的是「天下無敵、唯我獨尊」嗎？就正如《KOF96》，啲人個個都用八神庵，有冇人有半句怨言？何況點解你哋又唔用天草？你哋唔用嘅話都唔可以怪人哋用佢㗎嘛！難道你哋忘記了余之名字嗎？但余是可以告訴汝等知，天草並不是太過強，余有一位朋友使用霸王丸，余是絕對沒有勝望的，余希望各位讀者快些領悟到破解之法，好待余使用自己時也得以安心；不過話時話，余曾與一位使用羅刹加魯福特的朋友較量過，他的熟練程度真的不錯，而且雖然輸了許多局，但依然的不斷入錢，余曾向他説對付天草是十分難的，但他依然的入錢，而且還沒有發牢騷，余想他應該是希望找尋破解天草之法，所以余對他的探求精神十分佩服，余在此向他致敬！在多鋪之後，他終於成功了，在此説聲恭喜。另外，余所作的《ARC THE LAD II》攻略，大家有沒有看過？未知各位是否滿意？據消息透露，這一隻遊戲是十分「長途」，而且有十分多的「小插曲」，還有的是余建議各位最好用上一集的SAVE，因為若不使用上一集的SAVE，有一些上集的怪物同伴是不會出場的，所以沒有玩上集的朋友，還是玩回第一集後才玩今集好了。今次説的已經差不多，逢魔刻——YO……O……OHH！

即將進入昏迷狀態的山寺良牙話——

I、呀……又到了要寫編者話的時間，我這個樣衰衰兼傻吓傻吓的人，每次都要為了寫編者話而大為煩惱，我經常問自己：「今期的編者話該怎樣寫才好呢？」

II、今期接到的稿件令我又悲又喜，首先講講悲的事，就是為了寫那個《童夢之野望》而足足煩了48小時，在只有四版的範圍內而要介紹超過80件汽車零件，本來就已經非常不夠位用，再加上老編米奇又不肯加版，我想那些資料一定會放得非常之密（註：筆者寫這個編者話的時候，《童夢之野望》還未正式排版。）。接著就是喜的事，我期待已久的《真愛物語TRUE LOVE STORY》，終於得到手中，眾編輯們在開會時隨即問我為何喜歡這個遊戲，明知道這遊戲的人物設定不太好，我即回答我根本不在乎這遊戲內人物的相貌，只在於聽遊戲人物的配音（我想聽聽《亂馬1/2——天道霞》的井上喜久子、《美少女戰士SAILORMOON——水野亞美》的久川綾、《心跳回憶——館林見晴》「雞仔聲」的菊池志穗、《櫻大戰——櫻》的横山智佐及《幽遊白書——藏馬》的緒方惠美在這個遊戲中的配音技巧）；還有一點，筆者也是一位比較喜歡玩戀愛模擬遊戲的人（由於玩SS版的《結婚—MARRIAGE—》而帶起這條癮）。

III、我從天草四郎時貞的那裏借到了《美少女戰士SAILOR MOON SUPER S及SAILOR STARS》的聖誕樂曲CD來聽，一聽之下，便決定要DUB下它，因為實在太好聽啦！尤其是那首「平安夜」（天草四郎時貞註：DUB CD的音樂只可用作自己的興趣，嚴禁作公開播放！）。

IV、最後是回覆讀者的來信——

致讀者比利：

講開就講啦！其實小弟以前還是學生時代的時候，也是如你所述的一樣，為了買模型、看漫畫及玩GAME，而弄至經常要以BREAD作為LUNCH。

另外，恭喜你如你的心願，能夠買一部字幕機回家看日本ANIMATE LASER DISC。

最後，祝你　　身體健康、生活愉快

YAMADERA RYOUGA—YORI　　平成八年十一月十四日

P.S 1、你寫信的文法沒有畸形，而且還很好哩！如果將來GPM組織再需要會員的時侯，務請你上來一躺。

P.S 2、你的字體比我還好哩！

P.S 3、好了，希望能在JAM SHOW中見到你的踪形。



PlayStation™



原廠保養
$1,480

PlayStation香港版96年12月3日正式登陸香港！

PlayStation香港版於12月3日正式來港發售，您只要到60間PlayStation特約分銷商，就可以購買到香港版PlayStation主機及軟件，您除可得到原廠保養外，更可以獲贈精美T恤乙件！凡購買PlayStation主機一部，更可成為PlayStation Club會員，享有會員專有優惠。

一系列全新的PlayStation 遊戲軟件如中英文香港版三國志IV、鬥雲烈傳2、鬥神傳3，以及多種日本流行的遊戲軟件，將會在12月起開始發售。軟件的封面及使用手冊將會翻譯成英文。以後我們會與日本同步推出主要的新軟件，務使您能緊貼遊戲機的最新潮流。

另外，Sony位於銅鑼灣皇室堡的PlayStation Pro Shop，亦將於12月3日同時隆重開幕，歡迎光臨參觀選購各種PlayStation新產品！

即將於十二月推出之勁爆軟件：



RAGE RACER
C.1996NAMCO*
推出日期12月3日



鬥雲烈傳2
TOUKON RETSUDEN 2
C.NJPWC.1996TOMYC.yuke's*
推出日期12月20日



PUYO PUYO 2
C.COMPILE 1996*
推出日期12月3日



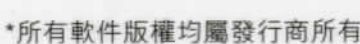
SOUL EDGE
C.1996 NAMCO*
推出日期12月20日

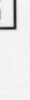
其他軟件名稱	推出日期
TOSHINDEN 2 Plus (鬥神傳2＋)	12月3日
BOXER'S ROAD	12月3日
TOUKON RETSUDEN (鬥雲烈傳)	12月3日
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 (龍珠Z)	12月6日
CHORO Q (Q版賽車)	12月6日
TOBAL NO.1	12月3日
AIR MANAGEMENT '96	12月27日
SANGOKUSHI EIKETUDEN (三國志英傑傳)	12月27日
NANATSU NO HIKAN	12月27日
WINNING POST 2 PROGRAM '96	12月27日
GOTHA II	12月27日
SUIKODEN TENMEI NO CHIKAI	12月27日
CRASH BANDICOOT (古惑狼)	12月6日
WILD ARMS	12月20日
TOSHIDEN 3 (鬥神傳3)	12月27日
SANGOKUSHI IV (三國志IV中英文版)	12月27日

更多勁爆遊戲將陸續抵港



請即到就近特約分銷商
搶購原裝正版PlayStation！







PlayStation™ Pro Shop (十二月三日隆重開幕)
香港銅鑼灣皇室堡1016舖
電話：2504 3133　　傳真：2504 1711

客戶查詢熱線：2833 5129
網址：http://www.sonyhk.com.hk

PlayStation PRO SHOP™